1994年8月6日発行　第7巻第10号通巻第号
昭和63年5月6日第三種郵便物認可

GAMES FOR NEW AGE

RPGドラゴン

月刊ドラゴンマガジン8月号増刊

No.2
1994 AUG

800YEN
(本体777円)



バトルテック特集
銀河傭兵列伝
塩山紀生／中村亮／藤川純一・NMP

ソード・ワールドRPG新展開！

ケイオスランド・ワールドガイド　第2回
波濤の彼方に待つもの
清松みゆき／狭霧光明

デュダRPGリプレイ　第2回
その名は、ロジェ・カイナム
高井信・安田均とグループSNE／草薙琢仁

メックウォリアー・リプレイ　第2回
大捜査!!〈DEADLY DRIVE〉
黒田和人とグループSNE／るりあ046

シャドウランTOKYO　第2回
TOKYO EYE-SHOT
江川晃／藤川純一・NMP

モンスターメーカー
バレル魔法学院日誌
あずたけいた／九月姫

バトルテック　第2回
BATTLE OVER:3025
黒田和人とグループSNE／戦船

ドラゴンハーフRPGデラックス　後編
めざせ！アイドル
高井信・清松みゆき／青木里乃

ケイオスランド・シナリオ
"探索"の真実
小川直人／狭霧光明

シャドウラン・シナリオ
ストリートの掟
村川忍

パラダイスフリートRPGシナリオ
動物好きの大伯母様
朱鷺田祐介／いづなよしつね

ドラゴンRPGコンベンション'94
参加者募集！



「ザ・ロスト・プラネッツ」は、平成6年10月に開始され、平成7年6月末に終了する予定の会員制メイルゲームです。ゲームは月1回全9回の予定です。本製品の主な特徴をご説明します。これらはいずれも弊社にしかない特徴です。

●プレイヤー・キャラクターには毎月連続したストーリーが保証されます（ただし、頻繁にストーリー間を移動されるか、全く自分にしか意味のない行動を取られるとこの限りではありません）。

●キャラクターの情報を的確に記録できる「汎銀河パスポート」により、ゲームマスターに過去の行動の記録を含め、キャラクターの軌跡と意図を必要なだけ伝えることが出来ます。

●一貫した世界観と、設定の奥行き。スケール感のあるワールドです。これまで4年間の実績をもとに、もっとも充実した世界を提供いたします。

（参加費用）
参加登録料3800円・参加費１カ月分1300円（予価）・合計15500円（税別）
（初回からの参加締め切り日）
平成6年9月16日予定
（詳しくはパンフレットをご覧ください）

参加案内について

まずはパンフレットを

●本製品に興味のある方は、参加案内パンフレット（無料）をご請求ください。このページの「資料請求券」に住所・氏名をご記入の上、券を封書に入れ、弊社「クレギオン・シナリオ#4資料請求係」までお送りください。パンフレットは請求券到着後１週間ほどで返送いたします。

●一通で複数の請求も可能です。ファックス、電話での直接請求もできます。

参加パンフレット請求先

〒221 神奈川県横浜市神奈川区台町11-30 台ビル11号
有限会社ホビー・データ クレギオン・シナリオ#4資料請求係
または、 **TEL 045-323-5320**（AM10時からPM7時）
FAX 045-312-8255（24時間受付）

※お電話、ファックス番号はお間違えの無いようお願いいたします。

（この券はコピーでもかまいません。）

あなたの住所

氏名　　　　　　　　　　　　様

GAMES FOR NEW AGE

RPGドラゴン

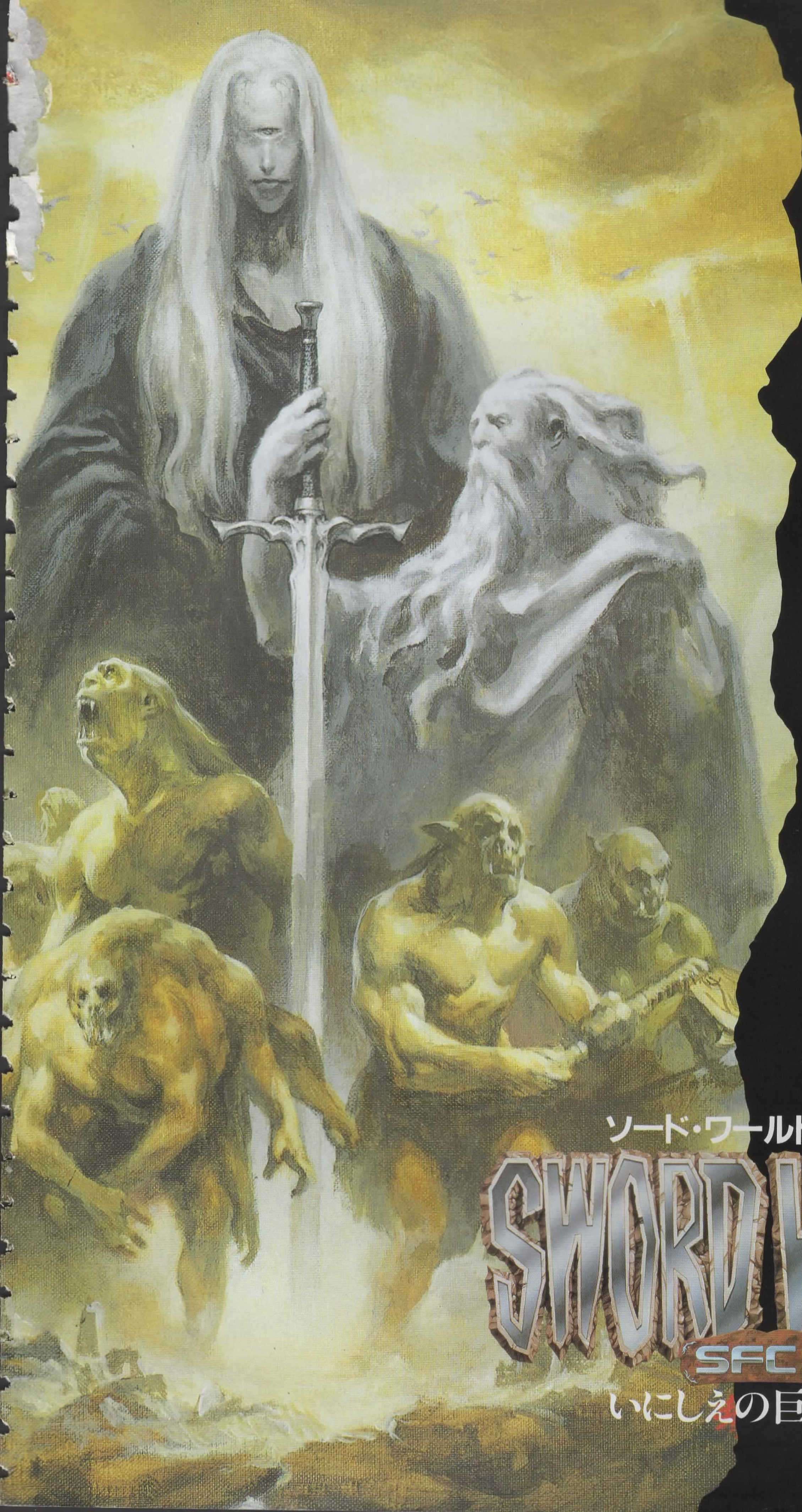
No.2
1994 AUGUST

月刊DRAGON MAGAZINE8月号増刊

CONTENS



COVER ILLUST／結城信輝
COVER DESIGN／鈴木祥之



クリティカル！ファンブル！
テーブルトークRPGそのままの
サイコロバトルが燃える！

ソード・ワールドSFC2

SWORD WORLD SFC2™

いにしえの巨人伝説

ソード・ワールドSFC2

待ちに待った「ソード・ワールドSFC2いにしえの巨人伝説」がついに7月15日、リリース！ 今回はテーブルトーク・ファンも思わず納得の新システム、サイコロバトルについて解説しよう！

「このサイコロ、自分で目を出してない?」テーブルトークRPGをプレイしていて、こんなふうに思ったことはないだろうか?

たとえば、生きるか死ぬかの局面で、奇跡のように出る6ゾロ。ここで失敗したら大笑いだよなと話しながら振ると、てきめんに出る1ゾロ。テーブルトークRPGの醍醐味のひとつが、あるときはプレイヤーを助け、あるときは足を引っ張る「サイコロ」を振ることにあるといわれて、反対するプレイヤーは少ないはずだ。

「確率」なんか存在しないかのような、まるで「サイコロ」自身が意志をもって物語を紡(つむ)ぎだしているみたいな錯覚。こんな感覚が、コンピュータRPGでも味わえれば……と思っていたテーブルトークRPGファンも多いだろう。そんな人には、ズバリ！「ソード・ワールドSFC2　いにしえの巨人伝説」をおすすめしたい。

前作に比べて、グラフィック、シナリオとも大幅にグレードアップしているのは当然として、ソード・ワールドRPGファンだけでなく、すべてのテーブルトークRPGファンに注目してほしいのが、新しく搭載された「サイコロバトル」のモードだ。このモードを選択すると、戦闘場面や魔法を使うときに自分のキャラクターの頭上にサイコロが現われ、振ることができるようになるのだけれど、これが面白い！ テーブルトークRPGでサイコロを振る感覚が、みごとに味わえるシステムに仕上がっている。

もちろん、前作同様、判定方法は『ソード・ワールドRPG』のルールそのまま。「攻撃」「打撃」「回避」「防御」の各ロールでサイコロを振ることができるのは当然として、精神点ダメージをこうむる魔法をかけられたときなど、きっちり「精神力抵抗力」によるロールを振ることができる。だから、たとえばグールと戦って精神点ダメージをくらっても、自分でサイコロを振ったんなら潔(いさぎよ)く納得できるというものだ（そんなことないか?）。

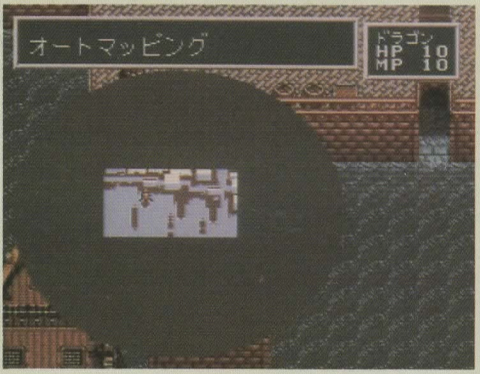
いままでもテーブルトークRPGをもとにしたコンピュータ・ゲームはたくさんあったが、ここまで原作ルールが見える形で移植されたものはなかったはずだ。

クリティカル、ファンブル……『ソード・ワールドRPG』そのままの白熱したプレイが、いま、君の家のモニターに再現されるのだ。テーブルトークRPGファンなら、これは要チェックだ！

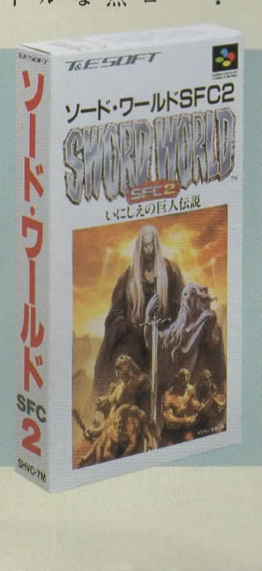


⬆今回も旅立ちはオランから始まる。はるか西のパルマーまでの長い旅だ。前作でお馴染み、「うるわしの我が家亭」の名前も見える





⬆オートマッピングはもちろん、呪文の説明も画面上で行なわれる親切設計。マニュアルを読まないでも充分プレイできるぞ！



➡グループSNE書き下ろしのシナリオが27本、サイコロバトルや用語解説機能などの数々の新機軸を採用──などなど、今年の夏はこれでキマリ！ってな感じかな。発売はT&Eソフト、定価は9,900円。あと少しでこのコーファンが君のものに！

原作小説『自由人の歎き（上）』は富士見ファンタジア文庫から7月24日発売！ しばし、待て！



待つもの」

SWORD WORLD

人々はなぜ、ケイオスランドに渡ろうとするのか
今回は、その発端について、そしてその後について語ろう
それは多くの者の夢を、そして野望を語ることになる——



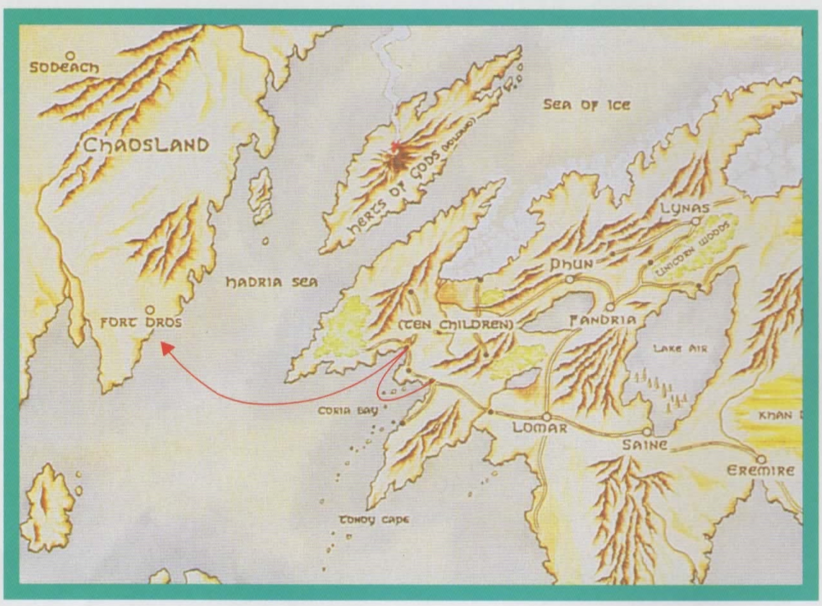
SWORD WORLD RPG

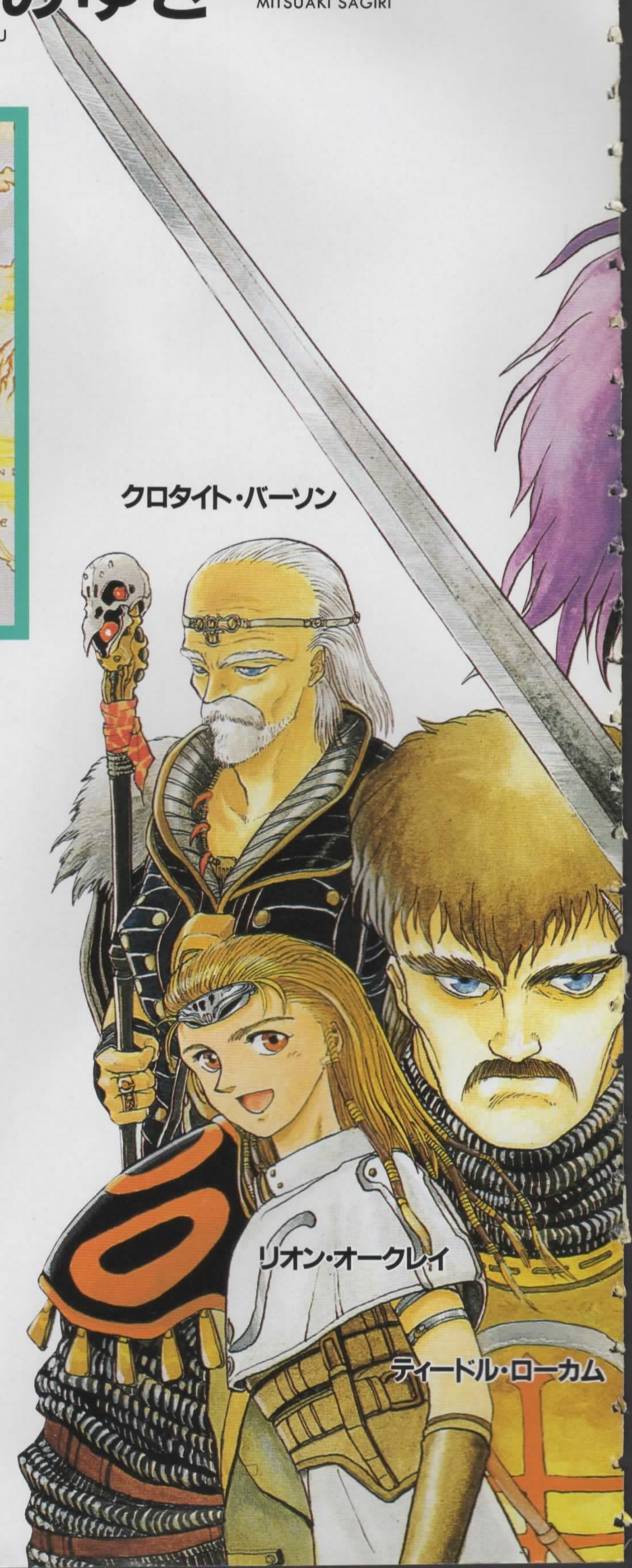
ケイオスランド CHAOS LAND WORLD GUIDE ワールド ガイド

●第2回 「波濤の彼方に」

AUTHOR
清松みゆき
MIYUKI KIYOMATSU

ILLUSTRAOR
狭霧光明
MITSUAKI SAGIRI





「混沌の地へ向かえ」国王の命は下った

アレクラスト大陸とケイオスランドの関係、それは必ずしも幸福なものではなかったといえるだろう。

海の彼方の、人外の地。恐れと好奇心をもってアレクラストの人々は彼の地を語ったが、それは「おとぎ話」の範疇でしかなかった。ケイオスランドが実在するのかどうかすら、定かではなかったのである。

だが、新王国暦五〇一年、大陸と〝混沌の地〟の間に新しい関係が始まった。発端となったのは、一人の王の虚栄心と、もう一人の男の野心である。ところは、テン・チルドレンと呼ばれる西部諸国のうちのひとつ、ベルダイン。時の国王リカルド・ハディスは、宰相であるカイリル・ギューゼルバーンの進言を受けて、ケイオスランドへ探検団を派遣したのである。歴史に残る偉業をなしとげることによって、オランを始めとする東部の大国を見返したいというリカルド王の思い。一方、ギューゼルバーンは、息子エイクが次期騎士団長となるうえで邪魔になる、騎士プライア・ウルグを亡き者にしたい。二人の思惑が一致して、この冒険行は実現を見たのだ。

「王命」といえば聞こえはいい。だが自ら望んでこの探検行に同行した者はいなかったといっていいだろう。臣下であるプライアたちには選択の余地はなかったし、エイクにしてもプライアに対する対抗意識のみが参加の動機だ。ましてや、入植者として強制的に連行された、カリッサら罪人たちにとって、国王の個人的な野望がどれほどの意味を持つだろうか？

運よくケイオスランドにたどりついたものの、果たして彼らの前には数々の困難が待ち受けていた。敵対的な〝混沌の地〟の住人たち、そして〝混沌〟と呼ばれる得体のしれない存在……。

プライアたちは、多大な犠牲を払いながらも探検行を続ける。その労苦の結果が、やがて二十年後の冒険者たちにもたらすもののことなど、まったく考えぬまま。

続く



①ドロス砦
②リュードの村
③上陸地点
④遺跡

「俺たちは行く　自らの意志で……」

そして、二十年後の新王国暦五二一年。「ケイオスランド・ワールドガイド」における「現在」である。

いま、アレクラスト大陸の西部沿岸にある港街は、かつてない活況を呈している。他でもない、「ケイオスランド」への船に乗り込む者が殺到しているのだ。

だが、今回の渡航者たちは、二十年前の探検団に参加した者たちとは、まるっきり違っている。つまり、誰に命じられたわけでもなく、自らの意志で〝混沌の地〟に向かおうとしているのだ。

この二十年のあいだに、いったい何が起きたのか？　なぜ、人々は自ら望んでケイオスランドに渡ろうとしているのか？　それを語るには、まず「写本」のことを説明しなくてはならないだろう。

公式には失敗に終わったことになっている二十年前の探検行だが、アレクラストに帰還した人物が一人だけいた。その人物は、自分が体験したケイオスランドでのできごとを、書物として書き起こしたのである。

彼の地の驚異を語り、そこに住むものたちの特異さを説くこの本は、本来ならば一握りの好事家の話の種に留まり、広く人口に膾炙することなどありえないはずだった。

ところが、予想に反したこの書物は、意外な、そして大きな波紋を世に投げかけた。どういう経緯であったのか、今となってははっきりとしないが、アレクラスト全土に「写本」が出回り始めたのである。

その内容に惹かれてか、あるいはそれが書かれた顚末に好奇心を抱いてか、人々はこぞって写本を求め、あるいは自ら写本を作ることまでした――場合によっては、原本にはなかった描写さえ付け加えて。

このような事態を、誰が予想しただろう。ましてや、真偽さえ確かでない写本の記述に動かされ、腕に覚えのある冒険者たちが、こぞって〝混沌の地〟を目指し海を渡ることになろうとは。

「ケイオスランド・ワールドガイド」の登場人物であるバリントンたちも、このケイオスランドに関する「写本」を手に入れ、それに述べられていることを信じて、この地を訪れた者たちである。一行のうち、ある者は古代王国期の魔法の品を探すために。またある者は豊富に産出されるといわれる銀を手に入れるために。あるいは、多く存在するとされる「狂える精霊」の噂を確かめるために。このように、それぞれの思いの命ずるまま、それぞれの理由を携えて、〝混沌の地〟の土を踏んだ数知れぬ冒険者たちの一員である。

なんとか上陸を果たした彼らは、この地特有の寄生植物の餌食となり、まずは手荒い歓迎を受けた。いきなりの困難に困り果てた一行は、偶然出くわしたこの地の住人の助けを受けて、九死に一生を得る。

住人の村に案内された一行は、そこで想像もつかなかった奇妙な風習に出会い、同時に予想だにしなかった試練に直面することになるのだが、その詳細は本編とシナリオに譲るとしよう。

さて、写本とともにケイオスランドの地図もいろいろなものが出回っているが、現在のところ確実な地名などが判明しているのは、アレクラストからの冒険者が多数足を踏み入れている東南の海岸地帯だけで、内陸部はいまもって不明の箇所が多い。都市がいくつかあるという噂もあるが、確認されていないのだ。上にあげた地図は、現在の時点で、もっとも信頼性が高いとされているものである。

今後バリントンたちの冒険が内陸に及ぶにつれ、新たな事実、新たな驚異が次第に明らかになっていくに違いない。海の彼方の広大なる未踏の地、ケイオスランドの全貌が明らかになるのは、いったいいつのことだろうか。

新王国暦521年 冒険者の系譜は



●写本は語る

現在アレクラスト大陸には、図のような写本がいろいろと出回っているが、どれも〝混沌の地〞の不思議、奇怪を声高に述べるものばかりだ



BATTLETECH

バトルテックの世界 列伝

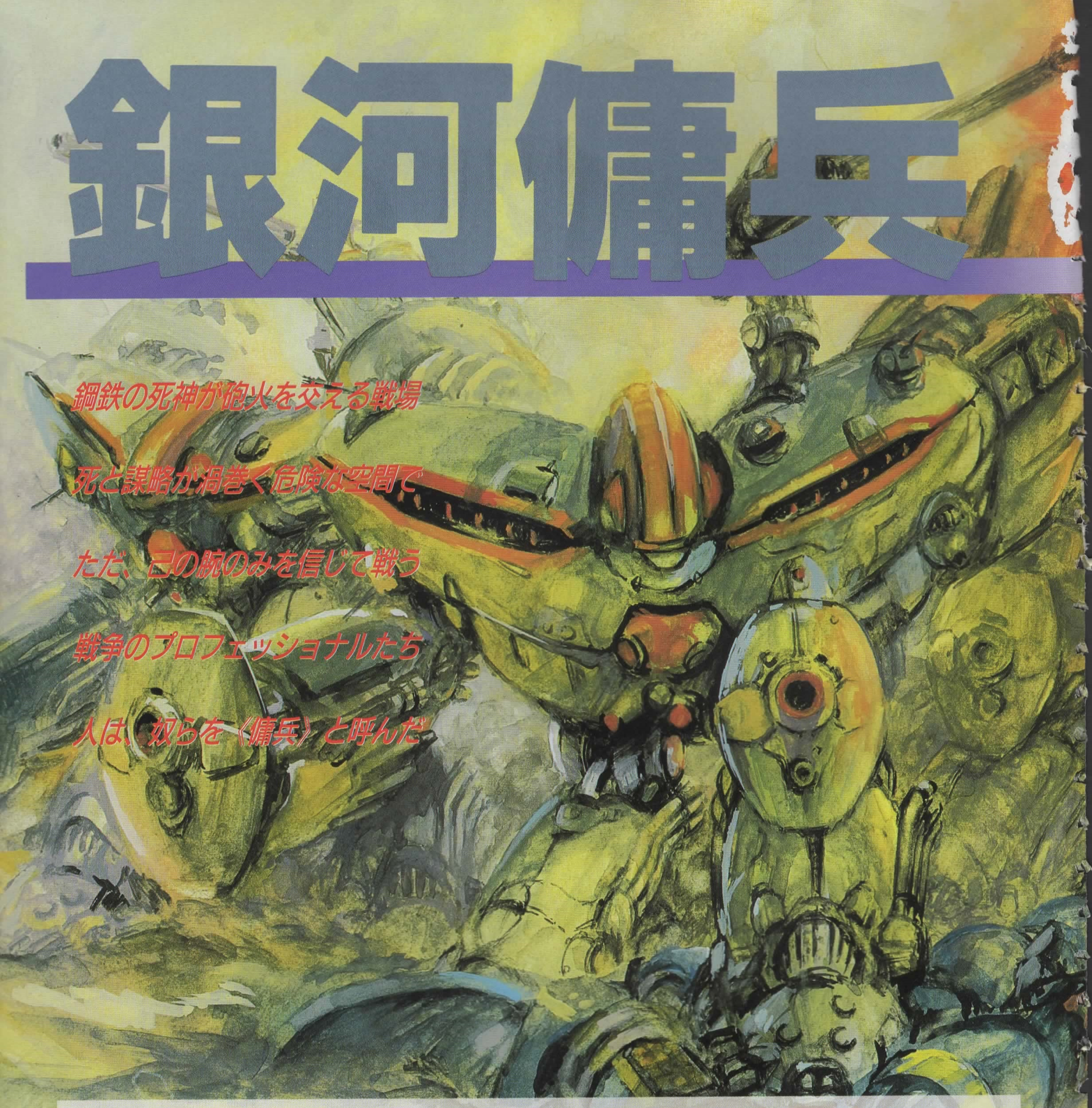
ILLUSTRATOR
塩山紀生
NORIO SHIOYAMA
藤川純一
JUNICHI FUJIKAWA/NMP
中村　亮
RYOU NAKAMURA
BATTLEMECH DESIGN
河森正治
SHOUJI KAWAMORI



イワン・マッキノン

正確を期すならマッキノンは傭兵ではない。彼はダヴィオン家の正規軍である南十字星第７槍機兵連隊、通称フォックス・ティースを率いる勇猛の士だ。戦死した父の後を継いだマッキノンは、自らの部隊を機動性に優れたものに訓練し、自身も愛機マローダーで敵陣深く斬り込む。無謀なまでに勇敢な指揮官と言われる所以である

銀河傭兵



鋼鉄の死神が砲火を交える戦場
死と謀略が渦巻く危険な空間で
ただ、己の腕のみを信じて戦う
戦争のプロフェッショナルたち
人は、奴らを《傭兵》と呼んだ

あるときは最前線の勇猛な斬り込み部隊。あるときは老練なる参謀。またあるときは、ひよっ子同然の新兵に効率のよい人殺しの技を叩き込む厳格な教官……。傭兵には様々な役割が求められる。共通しているのは、彼らが戦争のプロフェッショナルだということだ。

31世紀の宇宙では、数百年にわたって続く継承権戦争の弊害で、かつての科学技術が失われつつある。すでに失われた技術知識（これを遺失技術とよぼう）には、戦争の主役であるバトルメックの製造に関するものも少なくない。早い話が、新しいメックの製造は極めて困難であり、修理にも多大な経費が必要とされるのだ。

恒星連邦、カペラ大連邦国、自由世界同盟、ライラ共和国、そして悪名高きドラコ連合。辺境では雑多な蛮王たちが名乗りをあげ、争い合う中心領域と呼ばれる星の集まり。この領域の覇権をかけた戦いでものをいうのは、最終的にはメックの数だ。それぞれの国には正規軍として先祖伝来の領地と、同じく先祖伝来のメックを持ったメック戦士が存在する。この正規軍だけならば、国々の間の戦力差はほとんど変化しないだろう。だが、ここに傭兵という要素が加わると話が違ってくる。報酬を受けて戦う戦争のプロと、彼らのメックによって、戦局は大きく動く。雇い主は、新たなメックの存在と熟練した戦士の戦術がもたらす効果を期待し契約するわけだ。

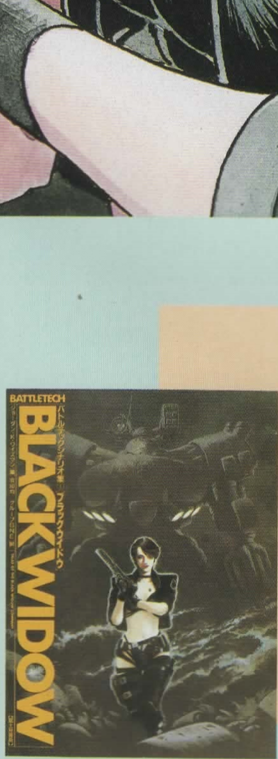
31世紀初頭に中心領域に出現した《ウルフ竜騎兵団》が良い例だ。彼らがどこからやって来たのかは誰も知らない。ただ、大量のメックと、それと同じくらい貴重な、熟練した戦士の集団が現れ、恒星連邦と契約したのは事実だ。彼らは行く先々で華々しい戦果をあげた。自由惑星同盟の依頼で行った、ライラ共和国内にある旧《星間連盟》貯蔵庫襲撃では、自軍に倍する敵を相手に善戦して見せた。3025年現在、彼らはドラコ連合と契約し、周囲の国々にとって脅威になっている。

戦いこそ我が人生



ナターシャ・ケレンスキー

中心領域最強の傭兵部隊、ウルフ竜騎兵団。その中でも、最凶最悪の部隊を率いる女、それがナターシャ・ケレンスキー大尉だ。妖艶なる美貌に騙されてはいけない。彼女は《死の第一婦人》、《スペードの女王》などの別名を持つ、銀河で最も危険な女なのだ



ブラックウイドウ

《ウルフ竜騎兵団》一のならず者部隊、ブラックウイドウの戦いを扱った、バトルテック・シナリオ集。常に最前線に立つケレンスキーの部隊だけに、壮絶な戦闘の連続だ！
　シナリオ集は、この他にもイワン・マッキノン配下の《フォックス・ティース》部隊を描いたものが近く刊行される。



グレイ・デス軍団

バトルテック・シナリオ集第2弾は、小説『バトルテック』(富士見ドラゴンノベルズ刊)でおなじみの、グレイ・デスとその軍団の活躍だ。グレイ・デスやローリーの戦いが、そのまま遊べるというわけ。
　5月刊行の予定がちょっと遅れたけれど、もうすぐ出ます。待っててね。

メックウォリアーRPGのルールでランダムに自分の部隊を決めようとすると、約41パーセントの確率で傭兵になる。さらにその44パーセントが独立傭兵だ。ゲームが想定している世界では、かなりの率で傭兵が存在することになる。
　メックはメック戦士の家系に受け継がれる物が大部分である以上、傭兵も特定の傭兵部隊に代々所属するケースが多い。特定の主に何代も仕える部隊もあるだろう。
　また、壊滅してしまった部隊の生き残りが、新たに傭兵となることも少なくない。グレイ・デス軍団として知られるカーライル大佐の部隊を例にあげよう。彼の父の部隊は、部下の裏切りとクリタ家の陰謀で壊滅した。一人取り残されたカーライルは、生身で敵のローカストを倒し英雄となる。彼のメック部隊は、このローカストと、同じ戦いで捕獲したワスプから始まった。第1級の傭兵として名高いグレイ・デスとその軍団も、産声は小さかったわけだ。
　結局、傭兵とは戦いを捨てられない者なのだろう。優れた傭兵は、いかなる逆境にも挫けず、戦いの中でこそ最も輝く。戦う為に生き、生き延びるために戦う、人生の全てを戦いに捧げた男たちなのだ。



グレイソン・D・カーライル

グレイ・デスの名で知られるこの男は、惑星トレルワンで父と家族同然であったカーライル奇襲部隊を奪われた。彼は知略と勇気を武器に父を罠にはめた敵に挑み、陰謀を挫いた。その戦いで得た仲間を中核にした部隊は、今では最も有名な傭兵部隊の一つになっている



死と硝煙の戦場に栄光を求めて……

傭兵にとって、栄光とは何だろうか？

名のある戦士を倒せば、それは名誉であり、英雄にもなれるだろう。傭兵として、あるいは英雄として名が高まれば、それは報酬の高額化として現れる。戦いに生き、人を殺す事で評価される傭兵にとって、契約金や報酬の額は即ちどれだけ多くの敵を葬ったかを表し、また戦士としての成功度を示すと言える。

では、戦士としての名声だけが、傭兵の栄光なのだろうか？

それだけとは限らない……。傭兵一人ひとりに、違った形の栄光があってもよいだろう。

アージェンタ・アショリーカの話をしよう。アショリーカ家はライラ共和国の惑星ヘリニューを領地として、代々治めてきた。正規軍のメック戦士の家系である。だが、アージェ

BATTLETECH



戦士たちの邂逅

かつてDM本誌に連載され好評を博したバトルテック・リプレイ。この小説はあのリプレイのキャラクターたちが出会うまでを描いたものだ。アージェやキロールは、なぜ傭兵となったのか？ リプレイでは描かれなかった、様々な秘密が語られる。イラストはもちろん園田健一先生。ファンタジア文庫から発売中だ。



アージェンタ・アショリーカ

アショリーカ家の次女であったアージェは、本来ならメック戦士になるはずではなかった。突然の姉の戦死が、アージェを戦場へ導いた。アショリーカ家の後継者として認められるには、期限付きで軍功をあげなければならない。アージェの傭兵としての戦いが始まった……



は傭兵として戦っている。なぜ？

彼女がパローラン少佐の傭兵部隊パローラン装甲機兵団に入隊した時点では、ベリニューは共和国の直轄地となっている。ライラ共和国がアージェに課した、アショリーカ家の後継者として認めるための条件は5年以内にメック戦士として、しかるべき軍功をあげることだ。正規軍に加わることができないアージェは、パローラン少佐の部隊でチャンスを得ようとした。だが、例え彼女がどれほどの功績をあげようとも、アショリーカ家が復権できるという保証はない……。

アージェは傭兵としてライラ共和国のために戦う。しかし、彼女自身の本当の戦いは、奪われた先祖の地、故郷を取り戻すための戦いなのだ。その戦いに勝利するまで、アージェの真の栄光はありえないのだ。

傭兵を演じる最大の魅力は、正規軍のメック戦士に比べて、過去の因縁を自由にいくらでもふくらませられる事だろう。なぜ、傭兵になったのか。その一事だけでも様々なパターンが考えられる。さらに〝宿敵〟や〝親友〟といった人間関係を用意すれば、キャラクターの設定に深みが増すというもの。長く演じ続ければ、契約している主君が変わる事だってあるかもしれない。そんな、ゲームの世界との関わりの中から、キャラクターにとっての栄光や成功が生まれてくるだろう。

ただし、バトルテック、そしてメックウォリアーというゲームが戦争を扱っているからと言って、ことさらにシリアスなPC、深刻なシナリオを用意することはない。世の中にはいろんな人間が居るからこそ楽しいのだ。戦場の死に神たちを笑い飛ばすような、そんなキャラクターでの遊びももちろん面白い。次のページから始まるMWリプレイのPCは、そんな豪快な傭兵たちだ。彼らの過去は？またどんな栄光が待っているのか……。そんな想像も、また楽しいではないか。

MECHWARRIOR RPG

DEADLY DRIVE





メックウォリアー・リプレイ〔第2回〕

大捜査!!

DEADLY DRIVE

惑星エニウェアを蝕む、強力な麻薬
"死への疾走"という名の悪魔の薬
警察は、麻薬組織を壊滅させるため
傭兵クライン大尉に協力を依頼した
出動するは、サモンジと独立愚連隊
さぁ、刑事ドラマの開幕だ!?

AUTHOR
黒田和人とグループSNE
KAZUTO KURODA & GROUP SNE
ILLUSTRATOR
るりあ046
RURIA 046
MAP DRAWER
瀧口天晴
APPARE TAKIGUCHI

西暦3025年　12月7日　13:00
惑星エニウェア　ライオンハート城内にて

「……というわけで、現在ポートタウンでは悪質な麻薬が流通しています。しかし……」

「警察内部に通報者がいて、情報を漏らしている。だからいつまでたっても組織を壊滅できないというわけですね」

「残念ながらそういうことです……」

ふうっ。まったく、ここの警察ときたら。よりによって麻薬組織とツルんでやがるとは。

多少の汚職なら大目にみてやらんこともない。でも、麻薬だけはいかん。あれは、継承権戦争以来の、文明が闇へと向かう流れを加速する薬だ……。

「そこで、警察のかわりに捜査をする実働部隊として、実戦経験の豊富なあなたたちの協力をお願いしたいのですが」

「構いませんよ。何せ問題が問題ですからね。こちらとしても全面的に協力することを約束しましょう」

まあね、麻薬組織を叩くためだったら協力は惜しまんよ。本当ならばタダでも手伝ってやりたいところだが、いかんせんこっちにも事情があるからな。

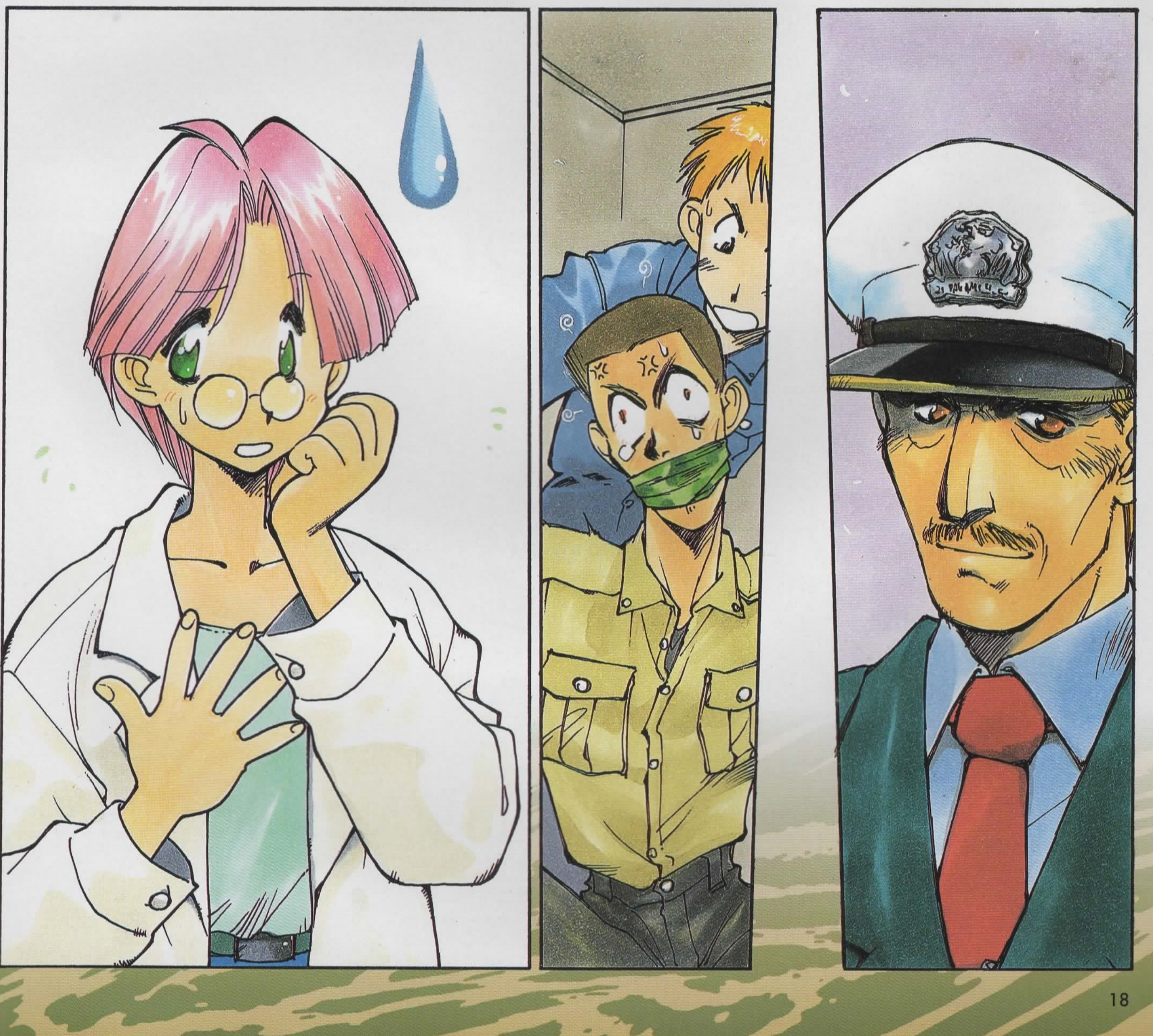
「ところで、報酬の件について……」

「それは問題ありません。有名な慈善事業家が『ポートタウンの麻薬組織壊滅のために』という名目で寄付をしてくれましたから」

なんか引っかかる。根拠はないが、俺のカンがそう告げている。その寄付とやら、本当に単なる慈善事業に過ぎないのか？　なにかウラがありそうな気がする。

どうする？　やっぱり断るか？　しかし、少なくともこの若い刑事は真剣に組織と戦うつもりみたいだしな……。

そうだ、こういう時はあいつらを使おう。あいつらなら、どうなるにせよ面白い結果を出してくれるだろう。こいつは我ながら名案だな。



状況の確認および報告

GM「3ヶ月のご無沙汰でした。前回のストーリーを覚えてますか?」

サモンジ「一応覚えているつもりだけど。確か、捕まった我が軍の気圏戦闘機のパイロットを救出に行ったんだよな」

イワン「そう。それで結局メック戦闘になって、俺が敵メックのジャイロを破壊して、見事一機捕獲したんだ」

ソンドラ「なにか、意図的にある情報を隠蔽してるような気がするんですが……」

レベッカ「敵メックのジャイロを破壊したのはいいんだけど、同時に自分のメックのジャイロも壊されたんだよね」

イワン「うるせー!」

レベッカ「ジャイロは高いんですからね。おかげであたしたちの部隊はお金に困ってるんだから……」

サモンジ「などとまあ、いろいろあった挙げ句に、パイロットの救出には成功したわけだ」

GM「さて、ゲームの中ではそれから1ヶ月たちました。あれからいろいろなことがあったけど、確認しておくべきことが二つある」

ソンドラ「と、いいますと?」

GM「一つはエンドウ博士の到着とBATTLE OVER計画の発動ね」

エンドウ博士「よう、サモンジ。また一緒にやろうじゃないか」

サモンジ「お、おう(苦笑)」

GM「これについては、『BATTLE OVER:3025』のページを読んでくださいね」

イワン「それはさておき、俺のシャドホ(シャドウホークの略称)は直ったのか?」

GM「それがもう一つの報告。これ以上ないというくらいに完全に直った」

ソンドラ「修理って失敗する可能性もあるんですよね」

GM「それは大丈夫。BATTLE OVER計画のスタッフが責任をもって直してくれる。部品代は取られるけど、修理代はサービスだ」

レベッカ「部品代も出してよ〜」

本来ならばメックを修理するときには、すべての修理箇所について技能ロールが必要です。しかし、エンジンやジャイロといった箇所の修理に失敗すると大変なことになります(部品が壊れてしまいます!)から、注意が必要です。それに、装甲を修理するにもいちいち技能ロールをやっていると面倒です。

実際問題として、NPCに修理を任せるときには自動的に成功することにしてもよいでしょう。ただし修理代として、部品の代金の合計に(1+メック重量の百分の1)をかけただけの金額を払わなければならないことにしてください。この係数は、メックの価格を決めるときに部品代の合計にかける係数で、メックの組み立てに必要な経費だと考えられます。

ちなみに、PCの小隊の場合は、BATTLE OVER計画のスタッフが直してくれるという約束をとりつけていますので、この修理代は不要となっています。

死への疾走

GM「さて、1ヶ月呑気(のんき)に(笑)暮らしてたんですが、ソンドラ少尉(突然話を振る)」

ソンドラ「えっ? わたしですか?」

GM「君が普段詰めている、ライオンハート城の医務室に急患が運びこまれる」

ソンドラ「どんな様子でしょう? ケガですか、病気ですか?」

GM「外傷はない。むしろ元気すぎて暴れて困ってる感じだね。3人がかりで抑えこまれて運ばれてくる。制服着てるからわかるけど、患者も付き添いもこの基地の軍人だ」

ソンドラ「薬物の中毒患者ですか?」

GM「多分その通り。目は血走ってるし、さるぐつわをかまされて運ばれてきた」

ソンドラ「こまったなぁ。どうしましょう。薬物中毒患者なんて専門外ですよ。専門の施設にたらい回しにするしかないですね」

GM「それまでの間は?」

ソンドラ「下手に鎮静剤なんかを注射すると副作用が恐いですね。しょうがないから、そのまま抑えこんでてもらいましょうか」

GM「うーむ。まあ、それが一番賢明な選択かもしれないな」

ソンドラ「抑えこんでる人に、詳しいことを聞いてみましょう」

GM「『いやー。勤務中に気分が悪いって言うものですから、しばらくソファーに寝かせてたんですよ。そうしたら急に暴れ始めまして……』」

ソンドラ「麻薬が切れたのかしら?」

GM「さて、症状などを確認しているうちにポートタウンから専門医が到着する。連れていかれるときにさるぐつわがちょっと外れて叫び声が聞こえる。『お前ら悪の科学者だな、俺を改造するつもりか! 放せー、うおー』ってね」

イワン「(ずっと見ていた)だめだ、こりゃ。完全に被害妄想に取り付かれてる」

サモンジ「いやー、なんかいきなり凄(すご)いものを見たねえ」

GM「といってるところに君達の上司、中隊長のクライン大尉からお呼びがかかる」

レベッカ「じゃあ呼び出されよう」

GM「大尉の部屋に入ると、見慣れない顔の青年が立っている。金髪で見るからに軟弱そうな感じの美青年だ。スーツを着てるところを見ると、どうやら民間人だね」

サモンジ「民間人がいったい何をしに?」

GM「君達の怪訝(けげん)そうな顔を見てクライン大尉がその人を紹介してくれる。『こちらはポートタウン警察の麻薬課の刑事。ジャン・ガロワ氏だ』」

サモンジ「はあ、こりゃどうも」

ソンドラ「麻薬課の刑事さんってことは……。さっきの事件と関係あるんでしょうか?」

GM「『面倒くさいから要件だけ話すぞ。今日からしばらくの間、この人の指揮下に入って麻薬密売組織摘発を手伝ってほしい』」

ソンドラ「やっぱり。『そういえば先程……』といってさっきの報告をします」

GM「ガロワ刑事は『そうですか、もうそんなところまで……』って考え込んでる」

サモンジ「あー、これこれ。考え込んでないで詳しいことを説明してほしいんだけど」

GM「『実は最近ポートタウンで新種の麻薬が広く出まわってるんですよ。常習性の強い吸入式の麻薬で、中毒患者の危険な行動から"死への疾走(デッドリー・ドライブ)"と呼ばれています』」

イワン「さっきのアレか」

GM「『最近急激に出まわり始めたんです。捜査はしているんですが、どうやら情報が漏れているらしく、隠れ家を摘発しに行くと、必ずといっていいほど、逃げられた後なんですよ』」

レベッカ「それで、警察の代わりにアジトを捜索して踏み込めって?」

GM「大尉は『まあ、そういうことだな。しばらくこの人を手伝ってやってくれ』」

イワン「駐屯任務で契約中の傭兵が、期間中にこんな仕事していいんですかい?」

GM「『大丈夫だ。"駐屯任務の傭兵"ってのは、つまり"なんでも屋"ってことだからな。政府から依頼があれば、警察の真似だろうが、道路工事だろうが、なんでも引き受けるぞ』」

ソンドラ「でも、いくら警察が当てにならないからといっても、捜査に軍人を使うなんて、穏やかじゃないですね」

GM「まあ、相手は麻薬密売組織だからね。警察以外で戦闘力・情報収集力に優れた集団となると、傭兵くらいしかいないんじゃないかな」

レベッカ「そんなもんかなぁ」

イワン「そんなもんだ。実際、大きな麻薬密

売組織には、軍隊といっていいほどの戦力があるから、傭兵でないと相手にならんだろう」

サモンジ「この仕事って、拒否してもいいんでしょ。傭兵には、ある程度仕事を選べる権利があるからね」

GM「『そうなんだが、わが部隊の経済的な事情を考えると、この仕事を断るわけにはいかんのだよ』」

レベッカ「誰かさんのおかげで、仕事は選り好みできないのよね」

サモンジ「そうそう。なんとかしてシャドホのジャイロ代を稼がなきゃ」

イワン「うるせー」

GM「『そうそう、君達は一時的にガロワ氏の指揮下にはいるから、ちゃんと命令聞いてあげてね』」

サモンジ「はいはい、了解しました」

一路ポートタウンへ

サモンジ「ポートタウンまではどうする?」

イワン「メックで行こうぜ」

レベッカ「どうして」

イワン「メック戦士は極力メックの近くにいたほうがいいだろ」

ソンドラ「なるほど、どうせわたしたちのメックは、わたしたちしか使えませんからね」

サモンジ「というわけで、そーする(笑)」

GM「了解。ポートタウンでガロワ氏と合流すると、詳しい情報を教えてもらえる」

レベッカ「ふむふむ、教えてもらおう」

GM「ガロワ刑事が言うには、下っ端の売人程度なら捕まるんだけども、そのアジトに踏み込むと必ず逃げた後だそうな」

レベッカ「それはさっき聞いた」

イワン「警察の内部に、麻薬組織に協力してる奴がいるな」

ソンドラ「デッドリー・ドライブという麻薬は、今まで出まわってなかったんですか?」

GM「『ええ、少数が押収されたことはあるんですが、大量に出まわり始めたのは最近になってからです』」

レベッカ「密輸入されてる可能性は?」

GM「ポートタウンの宇宙港はちゃんと警備してるから、そこから入ってくる可能性は薄いってさ」

サモンジ「と言うことは、惑星の上に工場があるか、あるいは……」

イワン「クリタだ。やつらが惑星に持ち込んで、こっちで売りさばいてやがるんだな」

ソンドラ「決めつけるのは早いと思いますが」

サモンジ「そういえば刑事君、我々の立場はどうなってるんだ?」

GM「『一応警察官扱いです。必要に応じて尋問や逮捕ができますし、麻薬捜査ですから通常の警官よりも強い権利を行使できます』」

イワン「わかった、じゃあ早速捜査に行こうか、刑事君」

レベッカ「可哀相に。すでに名前で呼んでもらえない……」

ポートタウンにほえろ

一同は、麻薬組織と接触をとる作戦を練り始めます。いろいろな意見がでましたが、結局は……。

イワン「一番手っ取りばやいのは、誰か麻薬の売人を見つけて、そいつに話を聞くことだな」

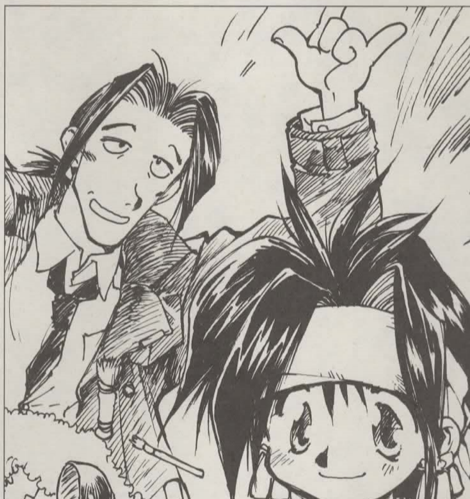
レベッカ「それでいもづる式にアジトを探っていく」

サモンジ「その程度で見つかるんなら、刑事君たちがやっても見つかるんじゃないか?」

GM「『僕達はどうやら顔を知られているらしく、警戒されるんですよ』」

イワン「ボス、ここはやっぱりオトリ捜査ですよ(気分はすっかり刑事)」

サモンジ「そうだな。よし、ウォッカ(どうやらイワンのことらしい)、白衣(ソンドラのことらしい)、ジープ(レベッカのことらしい)、捜査開始だ!」



一同「わかりました、ボス!」

サモンジ「ちゃらっちゃー、ちゃらら~」

若い人には何のギャグだかわからないかもしれませんね。PCはすっかり『太陽にほえろ』という刑事ドラマの登場人物になりきっています。20過ぎの人には懐かしいドラマなんですが……。

ソンドラ「ところで、いったいどこに行くんですか?」

イワン「麻薬を売ってそうなところというと……ディスコとかライブハウスってのはどうだ?」

レベッカ「じゃあ、ディスコに探りに行ってもらいましょう(まるで他人ごと)」

サモンジ「〝行ってもらいましょう〟って、きみも行くんだけど」

レベッカ「えっ? こういうところの偵察って、てっきりソンドラさんが行くものだと思ってましたけど」

ソンドラ「隊長。やっぱり、若い娘(こ)のほうがいいのね(笑)」

イワン「というのは嘘で、本当は〈変装〉技能を持ってるからだろ」

サモンジ「そういうこと。という訳でレベッカ君、このスプレーで髪を染めるんだ。なんならついでにピンヒールと派手な扇子(せんす)も貸してやるぞ」

サモンジ隊長、どこにそんな物を隠していた?

レベッカ「(ころころ)鏡で見ても本人とは思えないくらい完璧(かんぺき)に変装したよ」

ソンドラ「(手をポンと叩いて)あっ。顔はばれてないんだから、服を変えるだけなら別にわたしでも良かったのでは?」

イワン「どっちかというと立居振舞の問題だな。あんたの場合、どこから見ても変装した軍人にしか見えないだろ」

GM「君達が普段、どこから見ても軍人にみえるかというと、ちょっと疑問のような気がするけどね」

作戦会議(?)の結果、レベッカとイワンが店内で派手に行動、サモンジとソンドラが店内で監視、刑事君が店の外で警戒すること

になりました。

レベッカ「ところで、当座の活動資金はどうするんですか？ うちの部隊、現金は底を尽きかけてますよ」

GM「大丈夫、刑事君が出してくれる」

イワン「とりあえず、1000Cビル（約50万円程度）くらい貰って(もら)おこうぜ。場合によっては麻薬買わなきゃならないし、袖の下も必要になるかもしれん」

GM「それくらいは用意してくれる。渡すときに刑事君が一言付け加える。『できれば領収書貰ってきてくだいね』ってさ」

サモンジ「麻薬売るのに領収書切る奴はいないよ（笑）」

オトリ捜査開始

GM「ところで、そのディスコには結局どういう格好で行くのかな？」

サモンジ「私は別に普段の服でもいいんじゃないかな？ 認識章さえ外せば、こんなヨレヨレのコート着たのが軍人だとは思うまい」



名前 ユージン・サモンジ

年齢 29　性別 男
生命点 50
体力度 5
敏捷度 8
知性度 10
魅力度 5

技能	レベル
個人戦闘＝格闘	1
個人戦闘＝ライフル	1
指揮／命令	2
戦術	3
操縦＝航空機	2
操縦＝車輌	1
操縦＝メック	3
砲術＝間接砲撃	2
砲術＝メック	4

クラス メック戦士　経験点
搭乗メック ウォーハンマー　所持金

ソンドラ「わたしは……」

GM「白衣は却下だ（きっぱり）」

ソンドラ「スーツでいいです（半泣）。仕事帰りのOLということにします」

GM「問題はそっちの2人だ」

レベッカ「スプレーで髪を染めて、そこらで買ってきたジーパンを適当に破いて履いてる。ヒールと扇子は使わないから返しますね」

サモンジ「なんか変装してるというか違和感がないねぇ（笑）」

イワン「俺は革ジャンにサングラスのロッカー・スタイルだぜ」

GM「さて、服装も決まったところで、これからどうしましょうか？」

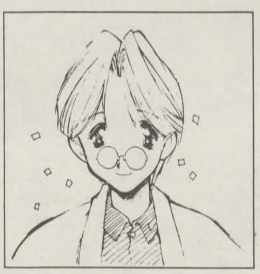
レベッカ「公費で踊る」

イワン「公費で飲む」

サモンジ「こらこら、個人の欲求を優先させるんじゃない」

イワン「隊長、まずいっすよ。せっかく二手に別れたんだから、店内では接触しちゃだめですよ」

サモンジ「う、わかってるよ。今のは心の叫



名前 ソンドラ・アランソン

年齢 22　性別 女
生命点 60
体力度 6
敏捷度 7
知性度 10
魅力度 7

技能	レベル
医療／応急手当	3
個人戦闘＝ピストル	2
コンピュータ	1
指揮／命令	1
生存	1
操縦＝メック	2
砲術＝メック	3
補修／整備＝一般	1
補修／整備＝メック	2

クラス 整備兵（看護兵）　経験点
搭乗メック フェニックスホーク　所持金

びだ」

ソンドラ「座ってお茶でも飲んでます」

イワン「そうだな、ここは目をこすって、血走ってるように見せかけよう。それから、緊張を抑えてるような演技をしよう。ときどき“うー”って唸ったりしてね」

GM「おぉ、イワンが真面目な話をしてる」

イワン「俺が真面目に仕事しちゃ悪いか？」

GM「いやいや、そんなことはないけど。珍しいなあ、と思ってね」

イワン「放っとけ！ 〈変装〉技能ロールには＋3で成功した。ばっちりだぜ」

GM「なるほど。じゃあ、黒服（店員）が寄ってくる。『お兄さん、どうしたんだい？』」

サモンジ「さりげなく、そっちを見ていよう」

イワン「通信機のスイッチを、送信だけオンにしよう」

ソンドラ「わたしたちには会話の内容が聞き取れるわけですね」

イワン「おい、兄ちゃん、アレは扱ってないのか、アレは？」

サモンジ「いやはや、迫真の演技だねぇ」

ソンドラ「お酒が切れたときの自分を参考にしてるんじゃないですか？」

GM「そりゃ迫真の演技だな（笑）」

イワン「売ってるのか、売ってないのかはっきりしろ！」

GM「（どうしようかな……）『お客さん、アレっていったい何のことですか？』」

イワン「見りゃわかるだろ、薬だよ！ 前の売人がパクられて困ってるんだよ」

GM「（なるほど、言い訳としては筋が通ってるな）ちょっと〈交渉＝聞き込み〉技能ロールやってみて」

イワン「まずい、その技能は持ってない。レベッカ、任せた」

レベッカ「……」

イワン「おーい、レベッカ」

レベッカ「……（我を忘れて踊っている）」

サモンジ「おーい、帰ってこーい（笑）」

イワン「（なにか思いついた）首根っこ掴んで(つか)引きずってこよう」

レベッカ「あ、イワンどうしたの？」

イワン「（小声で）売人らしいのを見つけたけど、まだちょっと疑われてるようだ。一芝居うつ。俺に合わせろ」

レベッカ「よく分からないけど、了解」

イワン「今度は黒服に向かって話す。金ならこいつが持ってるから、頼むよ、売ってくれ」

レベッカ「？？？」

イワン「すかさずひっぱたいて言うことを聞かせよう。『金出せって言ってんだろう！』」

レベッカ「（なんとなくのみこめた）わかったわよ、出せばいいんでしょ」

GM「（一瞬声が出なかった）この男は……最低だなぁ。黒服の顔が一瞬軽蔑(けいべつ)するかのように歪むけど……」

サモンジ「なにを言うか。軽蔑されれば警戒されることもない。情報収集の立派な手段だ」

イワン「はっはっは。こういうことなら任せとけ」

　そんなこと、全然自慢にならんぞ。

GM「今のはポイント高かったな。〈交渉＝聞き込み〉技能ロールはしなくていいよ。奥に案内される」

イワン「よっしゃ、第1段階は成功だ」

サモンジ「我々が見ているところからは何が分かるんだ？」

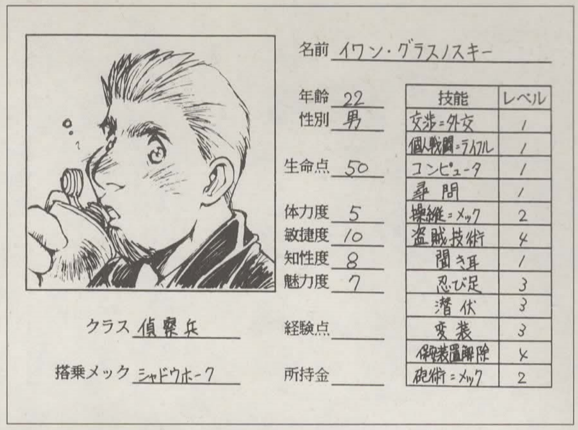
GM「話は聞えてるし、だいたいのことは把握できる。2人と黒服が奥へと入って行くところが見える」

ソンドラ「店の外ですか？」

GM「うーん。建物の構造上、奥にはまだ部屋があると推測される」

イワン「まあ、連れて行かれるときに小声で実況中継しよう。『扉を入るとそこは幅1メートルほどの通路で……』」

レベッカ「あんまりぶつぶつ言ってると怪し



まれるわよ」

イワン「大丈夫。薬が切れかけてる人間のやることなんか、気にしないって」

GM「黒服について行くと、スタッフの更衣室らしき小部屋に連れて来られる。黒服はロッカーから袋をとりだして『ほらよ、なんなら試してみるかい？』と言って見せてくれる」

イワン「デッドリー・ドライブか」

GM「多分ね」

レベッカ「どうしよう。いったん帰る？ それともこいつを捕まえようか？」

イワン「今は組織との接触はこの男だけなんだし、帰って作戦練ったところでどうなるもんでもないだろう」

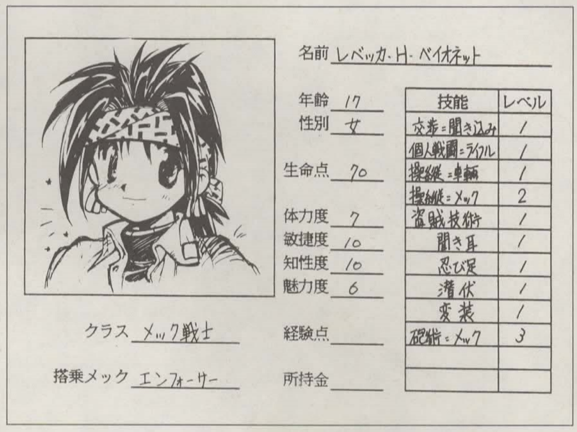
レベッカ「そうだね。じゃあ、やっちゃおう」

GM「『どうするんだ？ 買うんだろう？』」

イワン「銃を突きつけて『警察だ、騒ぐと撃つぞ』って脅す」

GM「『なんでお前みたいなのが警官なんだよ？ そんな話は聞いてないぞ!!』」

イワン「悪いな、俺らアルバイトの警官なんだよ（ニヤリ）」



GM「『アルバイトの警官って……そんなんありかぁ？』」

レベッカ「ちょっと表現に誇張があるけど、ちゃんと逮捕権もある警官だよ。今は」

イワン「はいはい、まずはこの薬をどこで手に入れたか教えてもらおうか」

GM「『そんなもん、素直に教えるわけがないだろう』」

イワン「いいねえ、その態度。そんなに俺の〈拷問〉技能を使わせたいのか」

GM「それを言うなら〈尋問〉技能」

レベッカ「イワンの場合、たいして変わりはしないような気がする」

イワン「銃口を口の中に入れて、『死にたくないんだろう』って威(おど)してみよう」

GM「技能ロールやってみて。修正は−(マイナス)3あげよう」

イワン「目いっぱい成功してるぜ」

GM「じゃあ、イワンに気圧された黒服は、引金を引かれる前にべらべらと喋り始める。要約すると、自分はただの売人で、詳しいことは知らない。薬は宙港通りにある民間治療施設で買っている。以上」

イワン「隊長、聞きましたか？ もうこいつには用はないですよね」

サモンジ「まあ、逃げられて組織の上の方に連絡されるとまずいからね。とりあえず、ふんじばって連れてきなさい」

イワン「了解」

ソンドラ「時間をおくと逃げられるかもしれません。今すぐ逮捕に向かったほうがいいんじゃないですか」

サモンジ「そうだな、そうしようか。では刑事君、早速現地に向かうぞ」

GM「『この売人はどうしましょうか？』」

イワン「しょうがない、狭いけど、この車に乗っけていこう。下手に自由にすると危ない」

GM「『この車、本当は定員4人ですよ。6人も乗っていいんですか？ 道交法違反ですよ……』」

イワン「うるさい、黙れ、しまいにゃイワすぞ（怒）」

本拠地急襲

GM「さて。今はさるぐつわと手錠をはめられて、トランクの中でうごめいているディスコの黒服が言っていた場所に来ました」

ソンドラ「民間治療施設って、いったい何なんですか？」

GM「〝漢方薬・気功治療、その他よろずアキヤマ施設療院〟という看板がある。小さな建物で、診療所と自宅がくっついているみたいだね」

ソンドラ「いかにもあやしげですね」

サモンジ「〝その他よろず〟ってのがアバウトで、いいなあ」

GM「表にはヤンキー風の服装をした人が2人ほど座り込んでタバコをすってるけど」

レベッカ「ああみえても警備員だね、きっと」

ソンドラ「裏口はないんですか？」

GM「ある。しかも、そっちには誰もいないみたい」

ソンドラ「じゃあ裏口から入りましょう」

イワン「ワナだな」

サモンジ「私も、今それを言おうと思ってたところだ」

ソンドラ「どういうことですか？」

イワン「表には警備員がいて、裏口にいないってことは、裏口には別の警備システムがあるってことだ」

サモンジ「そゆこと」

イワン「一番ありがちなパターンとしては、侵入者にダメージを与える防犯装置だな」

サモンジ「そうそう」

レベッカ「隊長、本当にそこまで考えてました？」

サモンジ「前半分くらいまでは本当に考えてたぞ（笑）」

ソンドラ「結局、どうするんですか？ 正面から突破するんですか」

イワン「いや、とりあえず裏口を調べてみよう。俺が黙らせることができる程度の防犯装置なら、何とかする」

サモンジ「駄目なら正面突破だな」

レベッカ「イワンが調べてる間、誰かが正面の2人の注意を引き付けておいたほうがいいんじゃない？」

サモンジ「（少々考える）そうだね。と、いうわけで刑事君。職務質問してきてくれる？ 作戦開始は今から10分後だから、がんばって時間かせいでね」

GM「じゃあ、刑事君は『わかりました』といって職質に行かされる」

ソンドラ「気がついたら刑事君のほうがサモンジ指揮下に入ってますね」

サモンジ「これも私の人徳のなせる技だな」

ここは、GMがせっかく（笑）個人戦闘の機会を用意したのですが、PCの鋭い読みと的確な作戦によって回避されてしまいました（残念）。

しかし、『メックウォリアーRPG』は戦闘

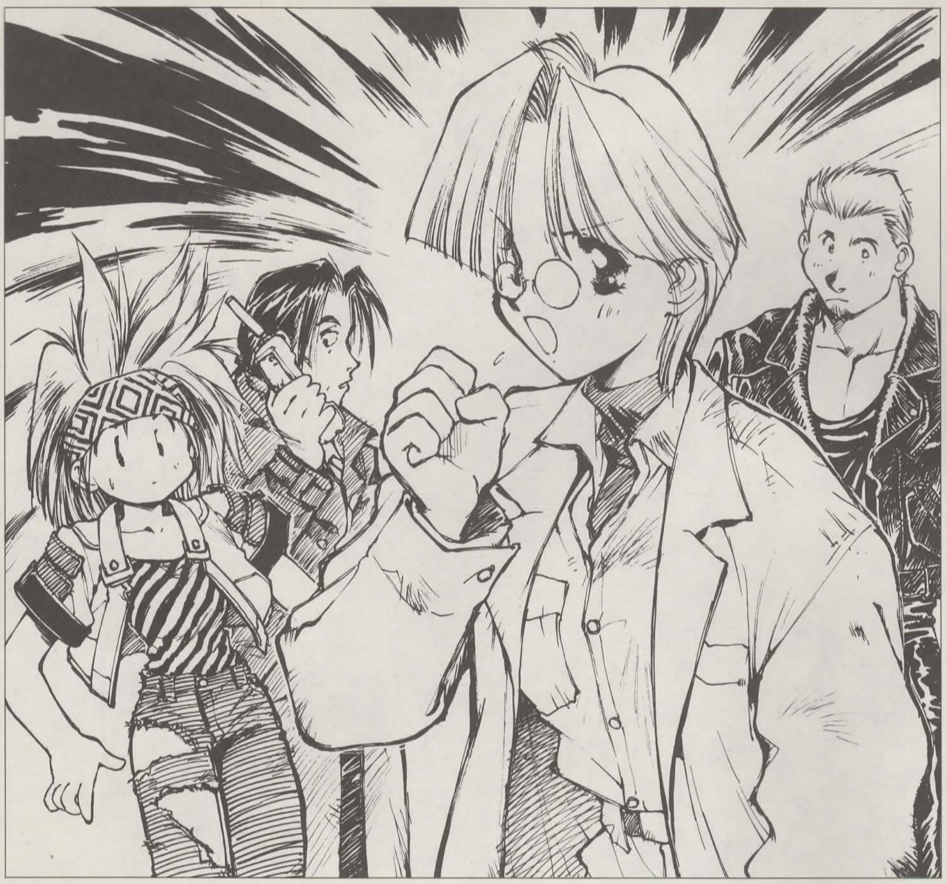
が致死的ですから、極力個人戦闘は避けるべきです。その点から見ると、ここでのPCの行動は賢明だといえるでしょう。

イワン「警報探すよ」

GM「ご期待通り、警報装置がある。まず、ドアの近くに赤外線レーザーが張ってある。で、ドア自体は電子錠になっている。番号を間違えると高圧電流が流れるという仕掛け」

イワン「ビンゴ(おおあたり)！ 大歓迎だね」

GM「全部はずせる？ ロールしてみて」



イワン「(ころころ) 成功した。みんなを呼び寄せて、中に入るぜ」

GM「入ってすぐのところは台所になってる。ちょっと進むと寝室らしき部屋がある」

サモンジ「ちょっと、おじゃましまーす」

レベッカ「寝室を制圧しよう」

GM「完璧な奇襲だな。制圧されよう。おっさんが一人寝てるけど」

サモンジ「(銃を構えて)はーい、命が惜しかったら、声を出さないでね」

ソンドラ「この家には他に誰がいますか？」

GM「『この家にはわししか住んどらんよ』」

レベッカ「ここも単なる中継基地かな？」

GM「イワンの〈拷問〉技能が火を吹く前に自分から言うけど、この人がポートタウンの麻薬密売組織の元締めだってさ」

イワン「本当にそうか？ にしては、妙に規模が小さいぞ」

GM「このおっさんの自白を要約すると次の通り。警察の麻薬課に知り合いがいるから、今までは捜査の情報はすべて入手できていた。麻薬はピースから週に1回運んでくる。以上」

サモンジ「自前の密輸のルートや麻薬の工場をもってるわけじゃないんだな。それならこの規模の小ささも理解できる」

ソンドラ「でも、ピースから運んできた薬を売っているということは、ピースにはもっと大きな組織があるってことですね」

イワン「やっぱりクリタが裏で糸を引いてるのか？」

サモンジ「そっちを叩かん限り、また誰かが密売組織を作って麻薬を売りさばくな……」

捜査続行

GM「しばらくすると刑事君が入ってくる。『皆さん、どうなりました？』」

レベッカ「かくかくしかじか」

GM「説明するわけね。すると、刑事君は署に通信を入れる。『……ポートタウンの元締めは逮捕しました……これからピースを調べようと思うんですが……えっ？ そんな……冗談じゃないですよ……僕は行きますからね』ガチャリ。といって。一方的に通信を切る」

サモンジ「なんか、もめてるみたいだね」

イワン「上層部から捜査中止の命令が出たんじゃないか？」

レベッカ「疑わしそーな目で見つめる」

GM「刑事君はまったく気にせず『さて、ピースに行きましょうか』って言うけど」

イワン「ちょっと待って。何か隠してるだろ！」

GM「率直に話しましょう、上層部から捜査を中止するように、という指示が出ました。でもここで退くわけには行きません。ピースに行って徹底的に調査しましょう』」

ソンドラ「そうですね、一緒に行きましょう」

GM「『上層部は、ポートタウンの組織を壊滅させたんだから、これ以上捜査の必要はないといってますが、こういう組織は根こそぎ叩かないといけませんからね』」

イワン「ちょっと待てよ、刑事君が一人で暴走したいんだろ。止めやしないけど、俺たちがついて行く必要はねぇぜ」

ソンドラ「わたしたちは今ここの人の指揮下にあるんですよ。従うべきだと思いますが……」

サモンジ「とりあえず、中隊長に相談してみよう。通信入れるよ」

GM「『あー、俺だ。クラインだ。どうした、サモンジ？』」

サモンジ「かくかくしかじかなんですよ。どうしましょう？」

GM「『追って撤収の命令が出るまではガロワ氏に従ってくれ』」

サモンジ「(一同の方を見て)だってさ」

GM「『ところでサモンジよ。お前が今使ってる通信機は、ときどき故障するよな』」

サモンジ「えっ？ (すぐに意図を察して)どうしましょう。ちょっと部下と相談しますんで、しばらく待ってください」

レベッカ「どういうこと？」

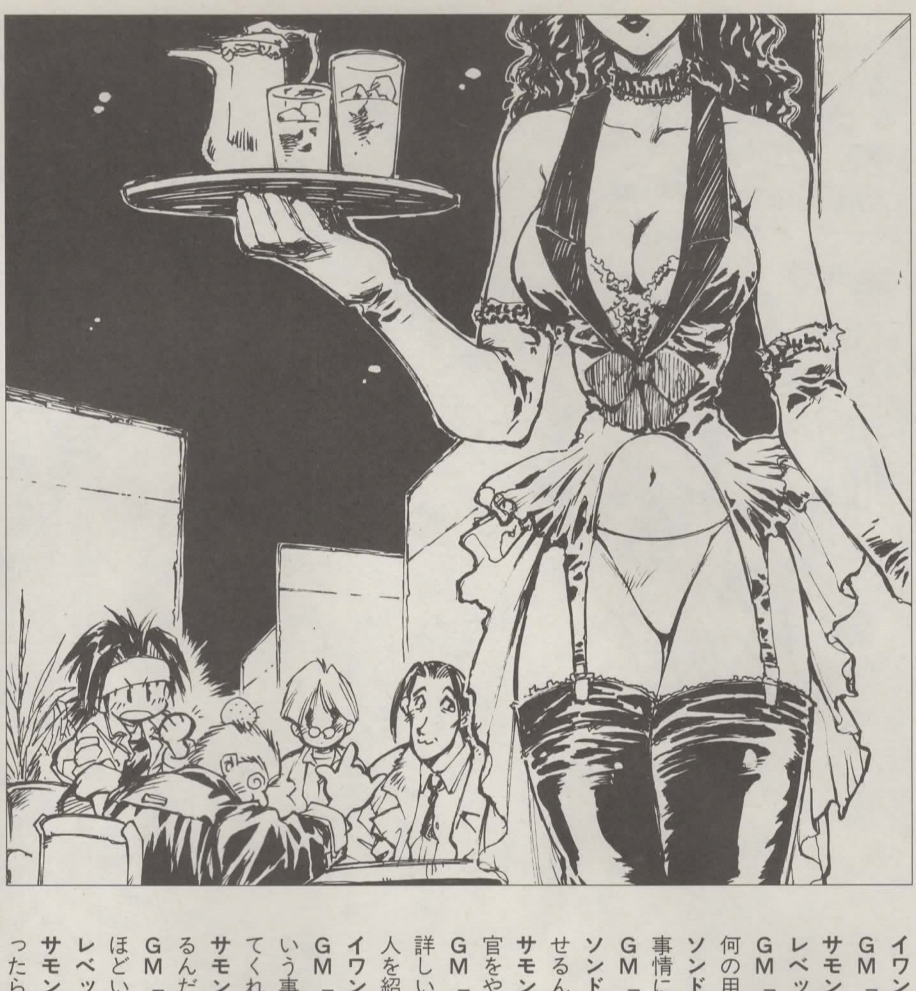
サモンジ「中隊長は俺たちに撤収命令を出さなきゃいけないらしい。だから、通信機が故障したことにして、撤収命令を聞かなかったことにしてもいいってさ。どうする？」

ソンドラ「絶対このまま捜査を続けるべきです！(断言)」

レベッカ「ソンドラさん、力説しますね」

ソンドラ「わたし、麻薬は大っ嫌いなんですよ。みんなもさっき中毒患者の人を見たでしょう！ 人間をああいう風にしてしまう薬なんて許しません」

サモンジ「(すごい迫力だなぁ)そうだね、そ



うしようか」
イワン「俺はどうでもいいけどね（といって酒瓶をあおる）」
サモンジ「中隊長、了解しました」
GM『後のことは任せろ』
サモンジ「ところで、中隊長はどうして……なんですか？」
GM『俺も麻薬が嫌いだからだよ。それに、この話は最初からウラがありそうだったしな』
サモンジ「はあ、了解しました」
GM『以上で通信終わり。切るぞ』
サモンジ「なんか、えらいことになってきたなあ」

勝手知ったる……

PCたちはニュータラコの郊外にメックを隠し、車でやってきた刑事君と合流します。道にしかけられた地雷をかわしつつ、一行はピースに到着します。相談の結果、ピース在住の情報員、ブール氏に話を聞きに行ってみようということになりましたが……

イワン「げっ。あそこにまた行くの？」
ソンドラ「嫌そうですね」
イワン「……（前回缶詰をくすねて帰った）」
GM「さて、缶詰工場についた」
サモンジ「おじゃましまーす」
レベッカ「また来たよー」
GM『誰かと思えば、あんたたちか。今日は何の用事だ』
ソンドラ「実は、ピースにおける麻薬の流通事情について調査してるんですよ」
GM『調べてどうするつもりだ？』」
サモンジ「もちろん、麻薬密売組織を壊滅させるんですよ」
ソンドラ「私たち、今は臨時雇いの麻薬捜査官をやってるんですよ」
GM「『ちょっと待ってな……麻薬の流通に詳しいタカギさんという人がいるから、その人を紹介してあげよう』」
イワン「何者だ？ そいつ」
GM『詳しいことは言えないね。でも、そういう事情なら、多分あんたたちの味方になってくれるだろう』
サモンジ「ふーん。まあ、いろいろ事情があるんだろうね」
GM『というわけで、紹介料を200Cビルほどいただこうかな』
レベッカ「これは刑事君が出してくれるよね」
サモンジ「そのタカギさんって人とはどうやったら会えるのかな？」
GM『幹線道路沿いの〝華の館〟って喫茶店で、店員に合言葉を言えばコンタクトを取ってくれる』
レベッカ「合言葉は？」
GM「『シナモンティーとブラックベリーティーと、チャイください』だ。ないと言われるけど、〝これがいい〟と言い張るように」
ソンドラ「通好み（つう）のお茶ですね」
GM「これなら偶然合言葉を言い当てられる可能性は低いでしょう」
イワン「全部茶の名前か？ 一つも知らんぞ」
GM「あっはっは。俺も（GM）ほとんど名前しか聞いたことないよ」

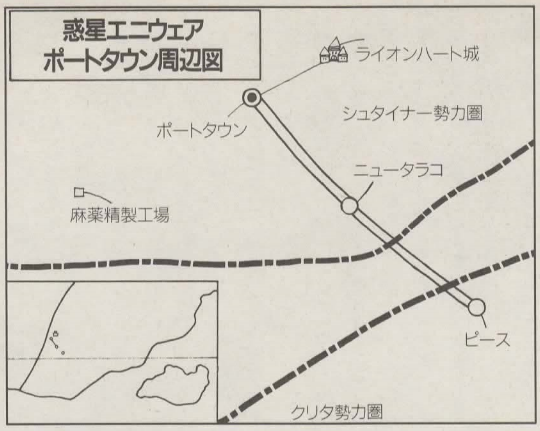
〝華の館〟

GM「さて、目的地についた。喫茶店と名乗るからにはお茶も出してるけど……ほとんど下着と変らんような露出度の高いドレスを着た綺麗なおねーちゃんが何人も座ってるし、奥には謎の個室がある」
レベッカ「名前からして、嫌な予感はしてたんだけどなぁ……」
GM「さて、店員が注文を取りにくるよ」
ソンドラ「シナモンティーとブラックベリーティーと、チャイください」
イワン「それと、俺はあの左から2番目のおねーちゃんを……（後頭部を殴られて前に突っ伏せる）」
レベッカ「いーかげんにせんかぁ（怒）」
サモンジ「うむ、その通り」
GM『御注文は、シナモンティーとブラックベリーティーと、チャイでよろしいんですね』
GM『申し訳ありません。あいにくですが、ただいま切らしております。他の物を注文なさいますか？』
サモンジ「いーや。シナモンティーとブラックベリーティーと、チャイでなきゃやだ」
GM『そうですか。それでしたら、あと1時間ほどお待ちください』
レベッカ「なんだかよく分からないけど、待たされよう」
GM「1時間ほど待ってると、店員が再び寄ってくる。『お待たせしました。今着きました。こちらにいらしてください』といって奥に案内される」
ソンドラ「ついて行きましょう」
サモンジ「さてさて、何が待ってるんでしょうかねぇ」

タカギの情報

GM「案内された小部屋には、30過ぎの渋い男が1人で待っていた」
サモンジ「タカギさんというからには、クリ

タ系の人？』」
GM「髪も黒いし、クリタの人かもしれないね」
イワン「クリタの軍人か？　でも、缶詰屋は味方だって言ってたよな」
レベッカ「軍人と決まったわけじゃないよ」
GM「『俺を探してるってのは、あんたたちかい』」
ソンドラ「そうです。麻薬の情報に詳しそうですね」
GM「『まあ、人よりはちょっと詳しいって程度だな』」
サモンジ「さっそくだけど、ピースの麻薬密売組織のアジトを教えてくれないかね。金ならこいつが出すから」
GM「『聞いてどうするつもりだ？』」
イワン「気が進まんが、ぶっつぶす」
サモンジ「いや、やる気はあるんですけどね」
GM「『ピースのアジトを潰しても問題は解決せんよ。精製工場を破壊せんことにはな』」
レベッカ「この惑星上に精製工場があるんだ」
ソンドラ「クリタの人が密かにこの惑星に持ち込んでるんじゃなかったんですね」



GM「『（鼻で笑って）やはり、知らなかったようだな。精製工場はシュナイター領にあるのさ』」
ソンドラ「えっ？」
GM「『麻薬密売の黒幕はポートタウンの実業家、コルモゴロフ氏だよ』」
サモンジ「その人、有名人？」
GM「『普通に新聞読んでれば知ってる程度の超有名人。公園や学校を作ったりして、慈善事業で有名な人。その名前を聞いて刑事君が叫ぶ。『どうしてあの人が！』」
レベッカ「そんな有名人がなんで？」
GM「『あいつが実業家として最初に手がけた仕事は、麻薬の取り引きだよ。それで稼いだ金を賄賂に使って成り上がったんだ』」
サモンジ「表の顔は慈善実業家とかいって、典型的な悪人だな」
GM「刑事君が言うには『ポートタウンの麻薬組織を壊滅させるために、あなたたちを雇ったお金はコルモゴロフ氏から出てるんですよ！　慈善事業だといって……』」
一同「えーっ！」
ソンドラ「それはともかく、麻薬を取り扱っているのが分かってるのに、どうして今まで逮捕されなかったんですか？」
GM「『今までシュナイター領内では麻薬を販売しないという約束を守ってきたし、政府の有力者に多額の献金をしてるからだろ』」
イワン「なるほど、お目こぼししてもらってたわけだ」
ソンドラ「じゃあ、この間潰したポートタウンの密売組織は何ですか？」
サモンジ「おそらく、コルモゴロフとは直接関係のない、組織でも下っぱの者が勝手にやったんだろうな」
イワン「はっは〜ん。読めたぜ。コルモゴロフが俺たちを雇う金を出したのは、政府の役人たちに対して責任をとるためだな」
レベッカ「そうか。下っぱが勝手にやったとはいえ、麻薬がポートタウンに出回ったということは、結果的にお役人との約束を破ったことだから、コルモゴロフはなんとしても事態を収拾しなきゃならなかったんだ」
サモンジ「で、警察は頼りにならないから、お金出して我々に捜査させたというわけか。なるほどねぇ〜」

密約

GM「『あんたたちが、本気で麻薬組織の壊滅を考えているというのなら、協力できないこともないぞ』」
レベッカ「どうしよう」
イワン「別に、俺たちが手を下す必要はないんじゃないか」
レベッカ「なんで？」
イワン「そのコルモゴロフって奴は、基本的にクリタ領内でしか麻薬売らないんだろう。敵だったら気にすることはないじゃないか。敵が麻薬で潰れれば、これほど楽な勝負はない」
ソンドラ「そういうわけにはいきません！」
イワン「タカギさんとやら。人に頼らずに自分たちでやったらどうだ？　民間人の工場くらい何とかなるだろう」
GM「『できればとっくにやってるよ。ただ、工場はシュナイター領の奥深くなんでね。メックで踏み潰すわけにはいかんのだよ』」
サモンジ「タカギさん。ついに自分がクリタ軍人だということをばらしたな」
レベッカ「まあ、最初から気付いていたって話もあるけどね」
ソンドラ「でも、やっぱり麻薬はよくないですよ。エニウェアの法律でも、麻薬の製造販売は違法行為なんでしょう」
GM「それはもちろん。製造、販売だけでなく、所持も違法。普通どの惑星でもそうだよ」
ソンドラ「だったら工場に踏み込むべきですよ。こっちには刑事君という法的根拠もあるんですから」
サモンジ「でも、きっと工場には警備隊がいるよ。そいつらと戦ってもお金もらえないし」
GM「『もし、本当にやってくれるんなら、金はこちらで用意してもかまわんが……。30万Cビルでどうだ』」
レベッカ「えっ、本当？　やりましょうよ、隊長」
サモンジ「うーん。まあ、いいでしょう。クライン大尉も暗に『やっておしまい』と言ってたしね。我々が責任をもって工場は壊しましょう」
レベッカ「工場の場所はわかってるんでしょ。警備隊の規模なんかは？」
GM「『メックが2機と、戦車が2台。それに砲台がある』」
サモンジ「あれ、メックもいるの？　そりゃまずいな」
GM「『心配ない。2機とも軽量級だから、あんたたちの小隊なら大丈夫だろう』」
サモンジ「なんでうちの小隊のメックの構成まで知ってるんだ？」
GM「『そりゃあ、あんたたちは有名人だからね。今月の新しい賞金首のコーナーに写真が載ってたよ』」
レベッカ「うわぁ」
イワン「とっとと逃げ出そう。こんな街」

一行は慌ててピースを脱出します。コルモゴロフの工場に向かいますが……

GM「ところで、踏み込むときに、刑事君はどうする？」
ソンドラ「車で来てもらうよりは、誰かのメックの予備シートに載ってもらったほうがいいんじゃないですか？」
サモンジ「やっぱり、一番重い俺の機体かな」
GM「じゃあ、車をそこらへんに止めて刑事君はウォーハンマーに乗ろう。ウォーハンマーが転倒すると、刑事君は自動的にケガするから、そのつもりで」
サモンジ「うーむ。じゃあ、今日は後ろに下がってよう」

GM「しばらく歩いていると珍しい植物が繁殖しているのが見える」
レベッカ「どんな植物？」
GM「サモンジには分かるかな」
サモンジ「えっ、なんで私だけ？」
GM「あんた、昔は大学で農業の研究してたんだろ」
サモンジ「はっはっは。（一瞬だけ遠い目をして）昔のことだけどね」
GM「大学の資料室で見たことがある。麻の変種で、葉じゃなくて茎を精製すると怪しげな薬ができる、D2号って植物」
サモンジ「デッドリー・ドライブのもとだな」
GM「D2号の農園らしき所を通り過ぎると、工場みたいな建物が見えてくる」
サモンジ「（外部スピーカーを通じて）あー、もしもし。我々は警察だ。麻薬取締法違反の疑いで、この工場を調査するから、速やかに工場から離れなさい」
GM「『ここはコルモゴロフさんの私有地だぞ、分かってんのか！』と言い返されるけど」
サモンジ「もちろんだ。知ってて喧嘩うってるんだから、あきらめて降伏しなさい」
GM「『うるせえ、力ずくでどかしてみろ』」
ソンドラ「聞く耳もたずですね」
サモンジ「仕方ないですね。総員、戦闘配置。今日は私がやや後方にいるから、3人で戦線を支えてくれ」
一同「了解！」

メック戦闘！

　というわけでメック戦闘に突入です。コルモゴロフ側（GM）の戦力は
スパイダー×1　オストカウト×1
ハンター戦車×1　ヴァデット戦車×1
これに加えて砲台1つです。
　メック戦士（戦車兵、砲手）の技能はすべて〈砲術〉6レベル、〈操縦〉6レベルです。
サモンジ「今日のマップはなんかいつものと違うような気がするぞ」
イワン「ほう、こりゃ『シティテック』のマップだな」
GM「麻薬精製工場の施設内での戦いだからね。こっちの方がいいでしょ」
レベッカ「その小さい駒が戦車？」
GM「うん。今回は砲台もあるし、『シティテック』のルールでいじめてあげるから、覚悟しなさい」
サモンジ「困ったなあ。私、あんまり市街戦得意じゃないんだよね（ポリポリ）」

　『シティテック――［バトルテック市街戦ルール］』は、市街地での戦闘についての追加ルール、および車輌や歩兵に関する新ルールをカバーした『バトルテック』のサプリメントです。メック用の新装備なども載ってますし、ファン必読の一冊です（宣伝）。

ソンドラ「砲台の武器はどうなってます？」
GM「（黙ってようかと思ったんだけどな）まあ、見りゃわかるか。大口径レーザーが1つ、中口径レーザーが4つ、小口径レーザーが2つ。ちなみに全部砲塔装備だからね」
レベッカ「ってことは、一度に2方向から近づけば、どちらかは一方的に攻撃できるんだ」
GM「ぎょっ（気付かんかった）」
サモンジ「じゃあ、そういう作戦でゆくのだ。ソンドラとイワンは右翼で壁をつくるんだ。レベッカは左翼から回り込め！」
一同「了解！」

　第1ターン。はやくもサモンジがヴァデット戦車を、レベッカがスパイダーをそれぞれ無力化します。
　第2ターン。プレイヤー側は距離を詰めにかかりますが……

レベッカ「エンフォーサー動かしたよ」
GM「おや、そこでいいの？　じゃあハンター戦車が8ヘクス移動して隣接しよう」
レベッカ「（すがるような目で）……突撃？」
GM「そのとおりー」
イワン「（素早く計算）9以上で命中か」
サモンジ「当たると痛いぞ。ダメージは32点だ。避けたほうがいいんじゃないか？」
ソンドラ「わたし経験点50点出しますよ」
イワン「俺も50点くらいなら出すよ」
サモンジ「じゃあ私も50点出すから、自分でも50点だして、目標値を13にするのだ」
レベッカ「する、する」
GM「ちいっ。かわされたか」

　利用可能経験点を50点使うごとに、判定のサイコロの出目を±1することができます。ここでPCたちは4人で50点ずつ出し合って、突撃の命中判定のサイコロの目から4を引くことにしました。本来9以上を出さなければなりませんから、GMはサイコロを2個振って13以上出さなければなりません。つまり、この突撃は絶対に命中しなくなったわけです。

レベッカ「友情パワーだ！」
GM「ちょっと違うような気がする……」

　第3ターン。イワンのシャドウホークが1レベルの水地に入りました。砲台から6距離で、大口径レーザー×1、中口径レーザー×4共に中距離です。

GM「本当にそこでいいの？　どれも10以上で命中だよ」
イワン「大丈夫。お前のサイコロ運ならそんな目は出ない（きっぱり）」
　結果は……
GM「全部はずれ……」
イワン「当然の結果だな」

　この射撃が全部はずれる確率は約40％。「当然」とまでいわれる数字じゃないんですが……。結果もそうでは何も言えませんね。
　このターンのソンドラの射撃で、砲台の砲塔が固定されてしまいます。これで裏から回りこむレベッカのエンフォーサーは一方的に砲台を攻撃できるようになりました。
　さて、このターンの格闘フェイズです。

GM「オストカウトはシャドホの上半身をキック。くらえ必殺〝かかと落とし〟（ウソ）！（ころころ）命中。残念、場所は右腕か」
イワン「腕でブロックしたぞ」
ソンドラ「そうそう、蹴られたから〈操縦〉ロールが必要ですね」
イワン「うっ。失敗。転倒か。でも水地だか

建造物と構造点

　「シティテック」は市街戦をシミュレーションすることができる。市街地のマップには、さまざまな建造物が配置される。家屋やビル、あるいは要塞などだ。ルールでは建造物を強度によって4種類に分類し、メックなどの移動や、火災の発生時の種別ごとの修正を受けることになる。脆弱建造物➡軽建造物➡重建造物➡強化建造物の順に、より大きな修正を受けるのだ。
　また、建造物は構造点（CF）を持っている。このCFとは建造物がどのくらいのダメージに耐えることができ、またどのくらいの重量を支えることができるかを示している。気をつけなければいけないのは、CFが変化しても建造物の種類は変わらないことだ。重建造物のCFが1点になっていても、そこを通過するメックには重建造物の移動修正が適用されるわけだ。

らいいや。ダメージも半分だし」

イワンの言うとおり、普通は水地で転倒してもあまり痛くはないのですが……

イワン「げっ。頭にダメージ受けちまった！　俺がケガするじゃないか」

GM「そのダメージは水地で転んでも半分にはならないよ（笑）」

ソンドラ「あとでちゃんと治療してあげます（ニッコリ）」

レベッカ「その、まるで獲物を見るような目は……」

第4ターンの移動です。

イワン「歩いて立つぜ。〈操縦〉ロールは……失敗。あと3MP余ってるからもう一度やる……失敗（苦笑）」

レベッカ「イワン大サーカスだぁ（笑）」

イワン「くっそー、立てねえ。ジャイロがまだ直ってないぞ！」

GM「嘘つけ。腕のせいだろ」

ソンドラ「なんか、楽しそうですねえ（笑）」

サモンジ「本人はそうでもないと思うぞ」



イワン「おまけに、転倒時の〈操縦〉ロールに失敗してもう1回ダメージ受けた……」

レベッカ「イワン、起きてる？（意識維持のロールには成功したか、と聞いている）」

イワン「意識はあるけど、やる気が失せてきた（笑）」

サモンジ「では射撃だ。ソンドラ、レベッカ、砲台を集中的に狙え。あれさえ壊せば後の連中は降伏する！」

ソンドラ&レベッカ「了解」

イワン「隊長、俺は？」

サモンジ「いーから、そこで寝てろ」

イワン「へーい」

このターンの射撃フェイズですが……

GM「この砲台ももう持たんな。建造物の構造点があと6点しか残ってない」

ソンドラ「わたしの射撃がまだですよ。フェニックスホークの全力射撃です」

GM「だめだ。このターンで終わるな」

ソンドラ「大口径レーザーが……あたらないー(泣)。あとは全弾命中です。建造物に命中したのは……中口径レーザーだけです」

GM「ってことはダメージは5点？　らっきー。柱1本残ってるね」

サモンジ「大丈夫。まだキックが残ってる」

ソンドラ「キック命中しました。……でも砲塔の装甲に命中です」

サモンジ「ってことは砲塔は健在かぁ」

ソンドラ「砲台って蹴られても転倒しないんですか？」

GM「さすがにそれはないと思う（笑）」

運良く砲台が生き残ったものの、すでに大勢は決しています。第5ターンの攻防です。

イワン「(このターンすでに1回転んでいる)〈操縦〉ロール……成功！（ようやく立てた。でもMPが残ってないから動けない(苦笑)」

GM「ってことはこのターンも砲台の大口径レーザーと中口径レーザーが飛ぶよ」

イワン「大丈夫、さっきも言ったようにお前の射撃など当たらん！」

GM「くっそー、今度こそ……やっぱり全部はずれ(なさけないなぁ、俺)」

イワン「じゃあ俺の射撃だー！　LRMとACで砲台を狙うぞ」

ソンドラ「あ、おいしいところだけ持っていかれる」

サモンジ「さっき散々はずすからでしょ」

イワン「おらー！　きっちり建造物に当ててやったぞ」

GM「砲台のもとになっている建造物は『どんがらがっしゃん』と崩れ去った。それを見て敵は降伏するね」

イワン「おーし。勝ったぞ」

ソンドラ「あとはこの工場を壊すだけですね」

レベッカ「ごーごー。全弾発射だ！」

サモンジ「待つのだ。射つのはレーザーだけにしなさい。弾薬がもったいないから(笑)」

GM「その前に刑事君が証拠を押収するために工場に入っていくよ」

レベッカ「援護してあげよう」

GM「しばらくすると戻ってくる。コルモゴロフ本人はいなかったけど、逮捕するのに充分な証拠は手に入ったそうな」

サモンジ「じゃ、ぱーっと派手に暴れようか」

イワン「うおー。一徹あばれだー！」

レベッカ「壊せ、壊せー」

サモンジ「一緒にD2号の農園も燃やせー！」

ソンドラ「そんなことしたら、周りで急性の中毒患者がでませんか？」

GM「精製してないから、大丈夫だと思うよ」

サモンジ「それじゃ皆の者、作業開始」

どかばきどかばき

工場を粉砕した一同は、証拠書類の束を抱えた刑事君と共にポートタウンに戻ります。

黒幕の逮捕

GM「さて、動かぬ証拠を突きつけられたコルモゴロフ氏は逮捕された」

サモンジ「すぐ出てきたりしないかね？」

GM「資金源を断たれた悪人を庇う物好きはいないよ。まあ、20年は別荘暮らしだね」

レベッカ「で、報酬のほうは？」

GM「まず、コルモゴロフの私兵との戦闘だけど、正規の戦闘行動として扱ってもらうことができたから、ちゃんと報酬がもらえる」

サモンジ「タカギさんとの約束は？」

GM「これはしばらく先の話になるけども、コムスター銀行の部隊の口座に30万Cビル入金があったと連絡がある」

ソンドラ「律儀な人ですね」

サモンジ「というわけで、仕事もきっちりやったことだし、ぱーっと騒ごうじゃないか」

イワン「酒だ、酒持ってこーい！」

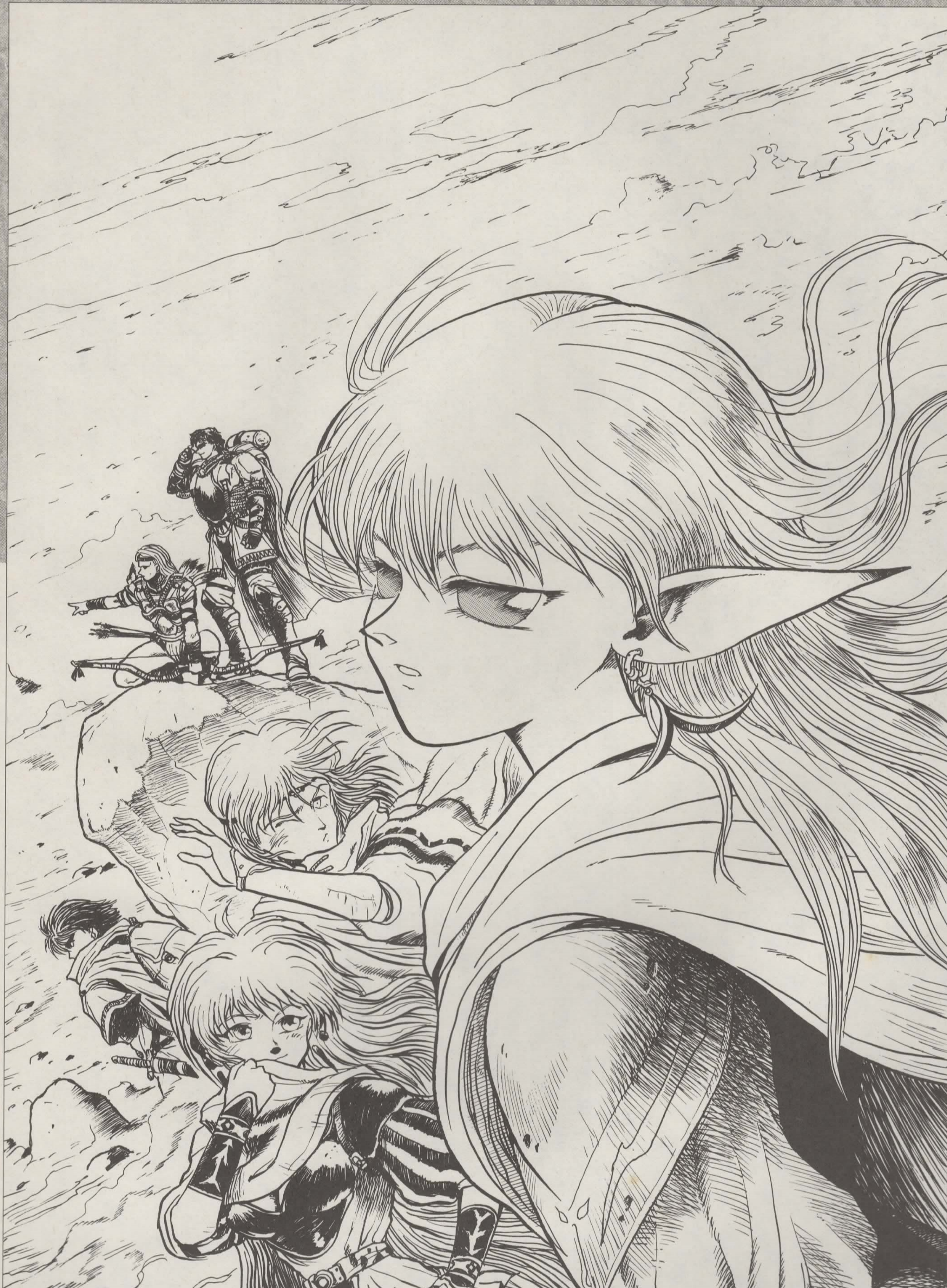
GM「そればっかりか、あんたは」

ソンドラ「ケガはちゃんと治さないといけませんよ。さっさと入院してください（笑）」

イワン「こんなケガ、酒飲んでれば治るぜ。じゃあ……（と言って立ち去ろうとする）」

ソンドラ「待ってください。この際入院して、ついでにアルコール依存症の治療も……」

DEADLY DRIVE



CHAOS LAND
ケイオスランド ワールドガイド
WORLD GUIDE

波濤の彼方に待つもの

AUTHOR
清松みゆき
MIYUKI KIYOMATSU
ILLUSTRATOR
狭霧光明
MITSUAKI SAGIRI

「混沌の地」に上陸したバリントンら冒険者は
その地の住人であるリュードとの遭遇を果たした
彼の案内で冒険者たちは現地の村を訪れるが……
もうひとつの冒険の舞台「ケイオスランド」を得て
「ソード・ワールド」は新しい展開を迎える！

第2回

1

「おい、頼んだぜ。ここの人間を説得できなきゃ、商売もクソもねえんだ」

新王国暦五二一年、七の月
〝ニューサイト〟号船長ドワイトの言葉

海岸を離れ、奥に進むに連れ、大地は緑を減らしていった。靴裏から返ってくる感触は、柔らかい草のそれから、堅い岩のものに変わった。

その堅い大地を、白っぽい砂が覆っている。ときおり、強く吹く風が人の背丈ほどもその砂を巻き上げていた。

一行は六人である。バリントンら冒険者たちと、彼らの危機を救った〝混沌の地〟の狩人、リュード。

冒険者たちは、リュードたちの村に赴こうとしていた。自分たちを、そして船に乗ってきた船員たちを受け入れてもらうために。

「砂漠みたいだね」

クライドの声はよくとおる。決して大声ではないのだが、風の音に消されることはない。

「砂漠？」

ルーシアはいぶかしげに長身のクライドを見上げた。

「砂漠といっても、砂ばかりとは限らないのですよ。大地の精霊力や水の精霊力の弱い場所は……」

そのとき、また風が強く吹いた。巻き上げられた砂ぼこりをまともにかぶり、クライドは慌てて顔を拭った。

ルーシアは笑いを嚙み殺した。この長身の男は、確かに、いろいろとものを知っている。商人の息子だったというから、高価な本を読んで大きくなってきたクチなのだろう。けどね、ちょっとのんびりし過ぎてはいないかい？

今も、顔を拭うのに懸命で、あたしの様子に気づいてない。

「……不毛な土地になるんです。それが砂漠です。この程度なら、『荒れ地』と言っていればいいのでしょうが、精霊力が回復しなければ、いずれは砂ばかりになるはずですよ」

「その男の言うとおりだ」

エリスは片膝をつき、左手を地面につけていた。

「地霊(ノーム)のはたらきは弱い。水霊(ウンディーネ)も。それに比べて……」

顔を上げたところに、また風が吹きつけた。エルフの精霊使いは右手を顔の前にかざす。小さな竜巻は、その手を避けて軌跡を曲げた。

「風霊(シルフ)の力は強い。こういうところは多いのか？」

「え？」

ルーシアは言葉に詰まってエリスの顔を見た。エリスは軽く手を振って答える。

「あなたは聞いたのではない……。この地の人よ。リュードと言ったな。あなたに聞いたのだ」

列の先頭を歩く男がぴくりと肩を震わせる。それからゆっくりと振り返った。

「ど、どういう意味、だろう？」

男はたどたどしい西方語で答えた。わずかに言いよどみ、声が震えているのは、この言葉に慣れていないからだけではなさそうだっ

た。明らかに目におびえの色がある。
　エリスに代わって、バリントンが口を開く。
「俺たちの大陸じゃ、いろいろと旅をしても、こんなに草も木もないところはめったにお目にかかれないってことだ。俺たちには珍しいんだが、ここではどうなんだ？　旅してまわってて、こんなところは当たり前なのか？」
「……」
〝混沌の地〟の狩人は黙りこくった。
「どうなんだい？　相棒？」
　重ねてバリントンが尋ねる。
「そういう意味なら……たぶん、多いと、思う」
「だとよ、妖精のお嬢さん」
「エリスでいい」
　よかねえんだがな。
　バリントンは頭を掻いた。リュードはこの人間ではない少女を恐れている。〝混沌の地〟にはどうやら、エルフのような妖精はいないらしい。そして、彼は恐れている。人間に近い姿をしながら、人ではないものを。〝混沌〟と呼ばれる種族を。
　もう一度思い出した。リュードが初めて自分たちに会ったときのことを。エルフを見たときのおびえかたを。片腕のフィルでさえも彼は警戒した。腕は事故で失ったのだと納得するまでは。
　エルフはエルフ、〝混沌〟なんてものではないってことをわからせたいんだがな。
「わかったよ、次からそう呼ぶよ。なあ、リュードさんよ」
　バリントンは〝混沌の地〟の民に呼びかけた。
「あんたもそうしてくれや」
　リュードは小さく頷いた。そして、踵を返した。
　バリントンは呟いた。
「神様(マイリー)の加護があればいいが。これからずっとこんな調子じゃ困るぜ」
　あと、半日も歩けば、リュードの村に着くはずだ。

2

新王国暦五二一年、七の月
キール・オークレイの言葉

「わたしたちのならわしは、あなたがたとのそれとは大きく異なります。受け入れよと言うなら、それを理解していただかねばなりません」

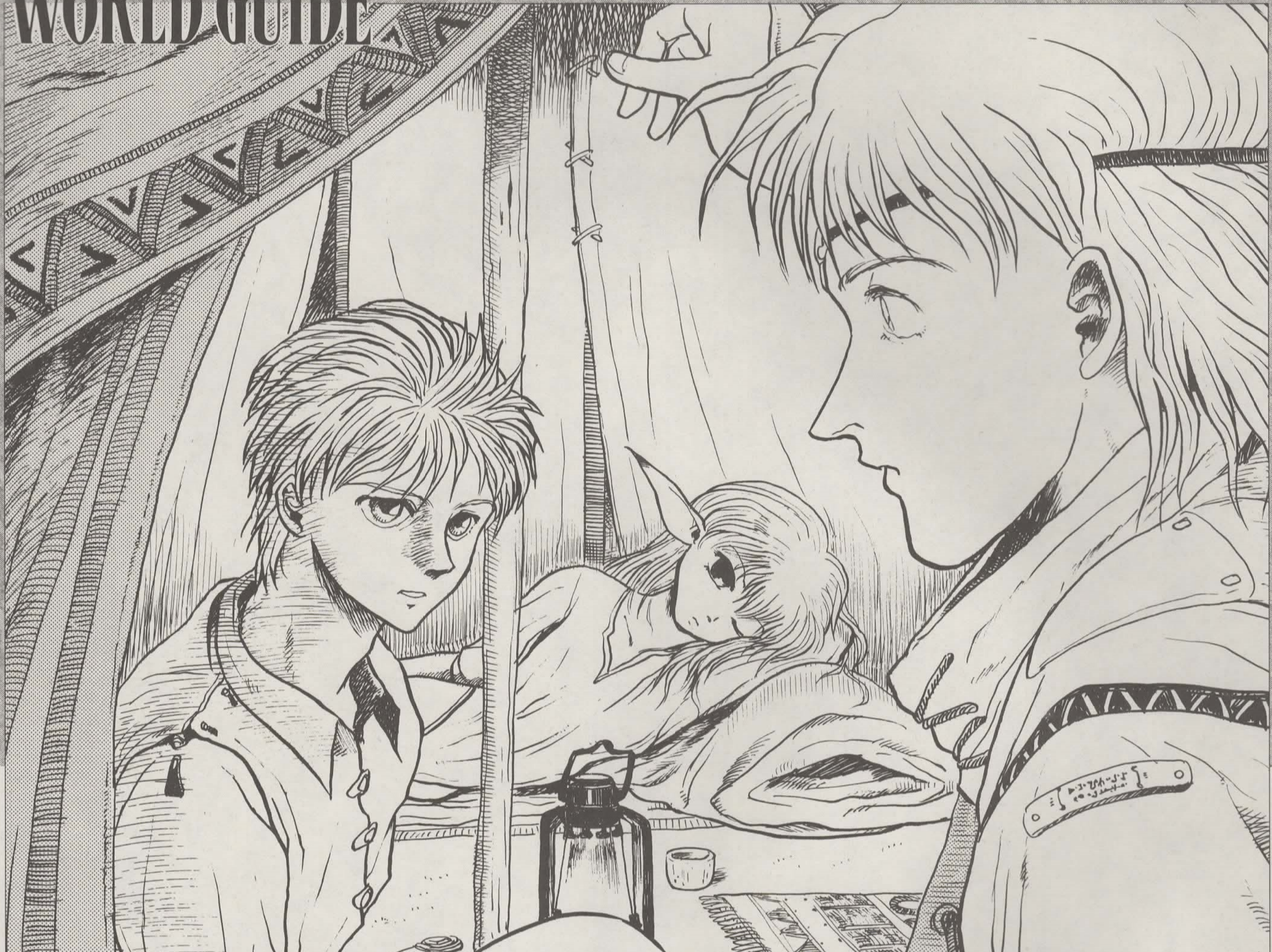
「わたしはキール。〝オークレイ〟の氏族の者です」
　キールと名乗ったのは、若者だった。それが、村を治める〝長〟たちの一人だという。
「ずいぶんとお若いですね」
　クライドは感心したように言った。事実、感心していた。自分より若いのだ。それが小さいとはいえ、村の統治に参加している。リュードと異なり、アレクラストの言葉である西方語もかなり上手に発音している。おそらく、リュードのいう、二十年前の入植者たちの村と、深い交流があるのだろう。
　だが、クライドの言葉に、キールは不思議そうな顔で彼を見つめ返した。
「若い、ですか？　確か、その言葉は年齢の足らぬものに使う言葉だと思いましたが？」
「いや、足りないとは言いませんが」
　慌てて訂正する。通じているように思えても、真意が伝わらないこともある。彼らにとっては、あくまで異邦の言葉なのだ。
「では、どういうことです？」
　重ねて尋ねてきた。クライドは言葉に詰まった。
「もっと歳をとった人間は何をしてるんだってことさ」
　バリントンが話に割りこんだ。
「無駄に歳くってるわけじゃないだろ？」
　キールは右手を額に当てた。顔をわずかに歪めて悩んでいるようすを示す。やがて、ゆっくりと口を開いた。
「歳をとれば、ふつう結婚しますが？　〝族長〟の地位を約束された者でもない限り」
「はあ？」
　バリントンは我ながら間抜けな声になっていると思った。どうも話が噛み合わない。
「そんなことは聞いていないんだが？　俺たちは、あんたのような若い人が〝長〟だというのに驚いているんだ。あんたが年上の人間より優れているってことなんだろうが」
「……聞き違いですよね？　あなたがたの言葉に慣れてないものですからね。年長の者は、当然、わたしより長く深い経験を持ちます。ですから、わたしが優れているなどと、あなたがおっしゃるわけがありませんよね」
　キールはゆっくりと言葉を区切りながら答える。
　バリントンはますます難しい顔をせざるをえなかった。クライドと顔を見合わせる。
「結婚したら、〝長〟にはなれないってことかい？」
　フィルが口を開いた。
「……ああ、なるほど、そうでしたね。あなたがたは、偉大なる母を持たないのでしたね」
「母親はいたよ。当たり前じゃないか。そりゃ、もう生きてはいないけど」
「そういうことではないのですよ。ご説明しましょう」

3

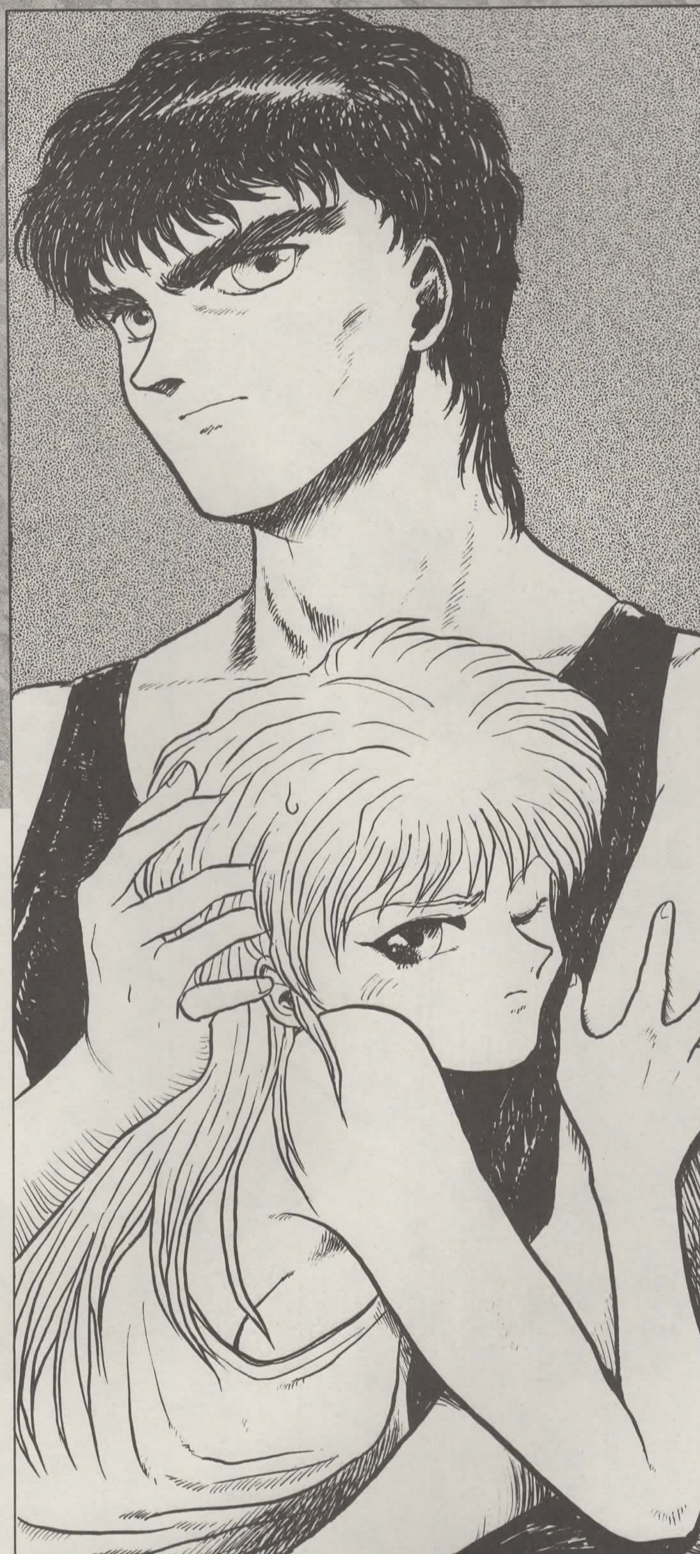
新王国暦五百三年頃記
帰還者の手記より

「〝氏族〟。わたしたちは、彼らの独特の部族意識をそう呼んだ。彼らは、自らを戦乙女(バルキリー)の子孫だと信じている。そして、同じ母を持つ兄弟なのである」

「お邪魔じゃないのかな？　もう一つテント



を借りたほうがよくはないかな?」
クライドはフィルとエリスを見た。
彼らがいるのは、粗末なテントの中である。さほど広いとはいえないが、三人が肩を寄せ合わねばならないほど狭くはない。中央に置いたランプが彼らの顔を照らす。
冒険者たちは村に泊まることを断わられていた。村を囲う柵の、わずかに外側に野宿を強いられていた。
「いや、僕らはそんなものじゃないから」
フィルが答える。
「二度仲間を組んで冒険しただけだ。今度が三度目になる」
「あれ? そうだったのか。あっちの二人は『いかにも』だったからね」
エリスも答えた。いかにもそっけない。
「そうだね」
フィルはクスリと笑った。
「まったくだ。結婚はしてるのかな?」
「違うだろう。わたしが見てきた限りでは、人間は、結婚した後にアレクラストを離れるほど冒険的な種族ではない」
「確かに」
エリスの言葉にクライドは笑った。
「エルフはどうなのです?」
「人間以上に保守的だ。夫婦となれば、たがいに離れることも、たがいに生命を危険にさらすことも好まない。人間であれば、生まれてから死ぬまでに等しい時間をかけて育てた愛情なのだ。それに……束縛がなくとも冒険には出ない」
「あなたは? エリスさん?」
「わたしは、人間の言葉でいえば、〝変わり者〟だ。しかし、人間の世界に出たことも、冒険者を職業としたことも、この〝混沌の地〟に来たこともすべて理由がある。人間ほど刹那的に行動しているわけではない」
「人間は刹那的、ですか?」
「傾向として、だ。特に、あの男——バリントンと言ったな——には、それを感じる。戦



乙女に取りつかれかねない、そんな危うさがある」
「戦の神の神官ですからね」
「戦乙女に戦の神か」
フィルが呟く。クライドは視線をエルフからこの片腕のレンジャーに移した。
「この〝混沌の地〟では特別扱いみたいだね。特に戦乙女は」
「偉大なる母……か。本当にそんなことがあるのかな？　戦乙女が人と交わって子を残すという話はときどき聞くけど」
フィルはエリスに顔を向ける。
「戦乙女は精霊の中でも、実体を持つ存在だ。確かに、人の子を残した話は伝わっている。だが、それも伝説だ。あのキールという若い〝長〟の話だと、氏族は数百もあるという。それだけの数の戦乙女が人間界に子供を残したなどとは信じられない。まして、それが氏族の先祖であるなどとは」
「確かに、俺たちの常識ではそうです。でも、ここは〝混沌の地〟です」
「だからといって、譲れないこともあるよ。僕はエリスの意見を採る」
「もう一つ重要なことがある。伝説に現われる戦乙女の子は、圧倒的に男が多い。戦乙女が男たちの戦う勇気を体現しているからだろう。わたしには扱えぬ精霊だ」
「なるほど。ここの人たちの考えかたは、母を辿っていきますからね。母を辿っていけば、やがて偉大なる母である戦乙女に行き着くという考えかたでしたね」
「その戦乙女の名が氏族か。〝オークレイ〟の氏族は、オークレイという名前の戦乙女の子孫たち……」
「やはり、信じられない考えかただ」
エリスは胸の前で両手を組む。テントの中央で燃えるランプをじっと見つめる。
「そういう『信仰』はいかにも人間らしい」
「信仰？」
「論理に合わないことを、みながそれを信じているというだけで、自分も信じる行ないを信仰と呼ぶのだろう？　人間は」
「エリス、そんなことを言うと、バリントンが気を悪くするよ」
「聞かれてはいない」
「そりゃ、そうだけどさ。でも」
「聞かれていなければ、彼が気を悪くすることはない。彼が聞いているときには、わたしはこのようなことは言わない。もっとも」
エリスはいったん、言葉を置いた。それから、二人の人間を見つめる。
「人間は思考より先に言葉が出ることが多い。だから、普段からこうしたことは意識的に思わないようにしているようだ。それは確かに

有効な手段だ。おもしろい存在だ」

「いえいえ、エリスさんも俺たち人間から見れば、おもしろい存在ですよ」

クライドは肩をすくめた。

4

「アレクラストで、〝マイリー〟と呼ばれる戦の神。それが〝混沌の地〟では主神〝戦乙女の女王〟として君臨している」

新王国暦五百三年頃記
帰還者の手記より

「まったく妙なことを考えている連中だね」

ルーシアは不貞腐（ふてくさ）れていた。

「そう言うなよ。人の考えってのはいろいろさ」

「そんなふうに割り切れるのかい？ ここの連中の宗教も？ あいつは〝マイリー〟とは、あいつらの〝女王〟と同じはず、なんて言ったんだよ」

「思い違いさ。あいつらの信じているのは、戦の神（マイリー）じゃない。あるわけがないんだ。戦の神を信じないという点じゃ、お前も、ここの人間たちと同じってことだね」

バリントンは笑った。

「ついでに言えば、エルフもだ」

「あたしは戦の神がいないなんて言ったことないよ」

「エルフだって言わない。特に、エリスみたいに人間の世界に出てくるやつはな。でも、神を信じちゃいないんだ。神に身をゆだねるということが何なのか、わかっちゃいない。お前と大差ないよ」

「あたしは、あんたが魔法を使うのを知ってる。それが神の力なんだろ？」

バリントンは頭を掻いた。

「神がいることを信じるのと、神を信じるのとは違うんだよ。俺は戦の神の声を聞いたことがある。お前はないだろ？」

「一度聞いてみたいけどね」

「ほら見ろ」

バリントンは身体を寄せた。ルーシアの肩に腕を回して引き寄せる。

「お前は何もわかっちゃいない。一度聞いてみたい、なんてもんじゃないんだよ」

「……」

なおも口を開こうとするルーシアの顔を、神官は自分の胸板に押しつけた。

「もう、何も言うな」

ルーシアはじたばたと手足を振り回すしかなかった。

それにしても。

バリントンは思う。ここの民が信仰する〝戦乙女（バルキリー）の女王〟とは何なのだ？

彼らはそれを、〝マイリー〟だと主張する。アレクラストの大陸でもそういう噂は聞いた。自分をここに誘った手記もそれを裏づけている。

だが、彼にとっての戦の神は、そんなものであるはずがないのだ。

5

「氏族は、わたしたちの考える〝一族〟と同じであるとは言い難い。一つの国、あるいは、一つの村でさえ、それは必ず複数の氏族の集合体である。氏族は常に別の氏族の血を要求するからである」

新王国暦五百三年頃記
帰還者の手記より

人が列を作っていた。詠唱が、まるで浜に打ち寄せる波の音のように、高く低くなりながら流れていく。

その列は、ゆっくりと進んでいる。先頭は、人一人が入れるほどの細長い木の箱を数人がかりで運んでいる。

「これは？」

バリントンが尋ねる。傍らには、キールが立っている。再度、村を訪れた冒険者たちをキールはここに連れてきた。

「葬送です」

キールは短く答えた。

「〝エリアラ〟の婿となった〝サイカーン〟の男が母のもとに旅立ちました。〝エリアラ〟は、男が正しい母のもとに帰ることができるよう、〝サイカーン〟へ遺体を返すのです」

「結婚は必ず違う氏族どうしで行なわれる。そうだったな？」

「ええ。同じ氏族に属する者どうしは、決して婚姻しないのです。それがわたしたちのならわしです。氏族は、同じ母につながる兄弟です。あなたがたも、兄弟どうしで婚姻はしないと聞きました」

「なるほど」

クライドが手を叩いた。

「近しい血を避けるのは、大事なことですからね」

「そうです。氏族の男は、別の氏族の女と結びます」

「それで、氏族が保てるのかい？」

ルーシアが口をはさんだ。

「たとえば、あんたは〝オークレイ〟の人だよね」

「ええ」

「それが別の……えっと、別の氏族……〝エリアラ〟というのもあるんだよね。その女と結婚したら、どうなるのさ？」

「わたしは、つねに〝オークレイ〟です。死ねば、あの者のように」

キールは顎（あご）をしゃくって、葬送の列を示す。

「妻の家から〝オークレイ〟に戻されます。そして、わたしの妻も、〝エリアラ〟であるなら、〝エリアラ〟のままです」

「子供は？」

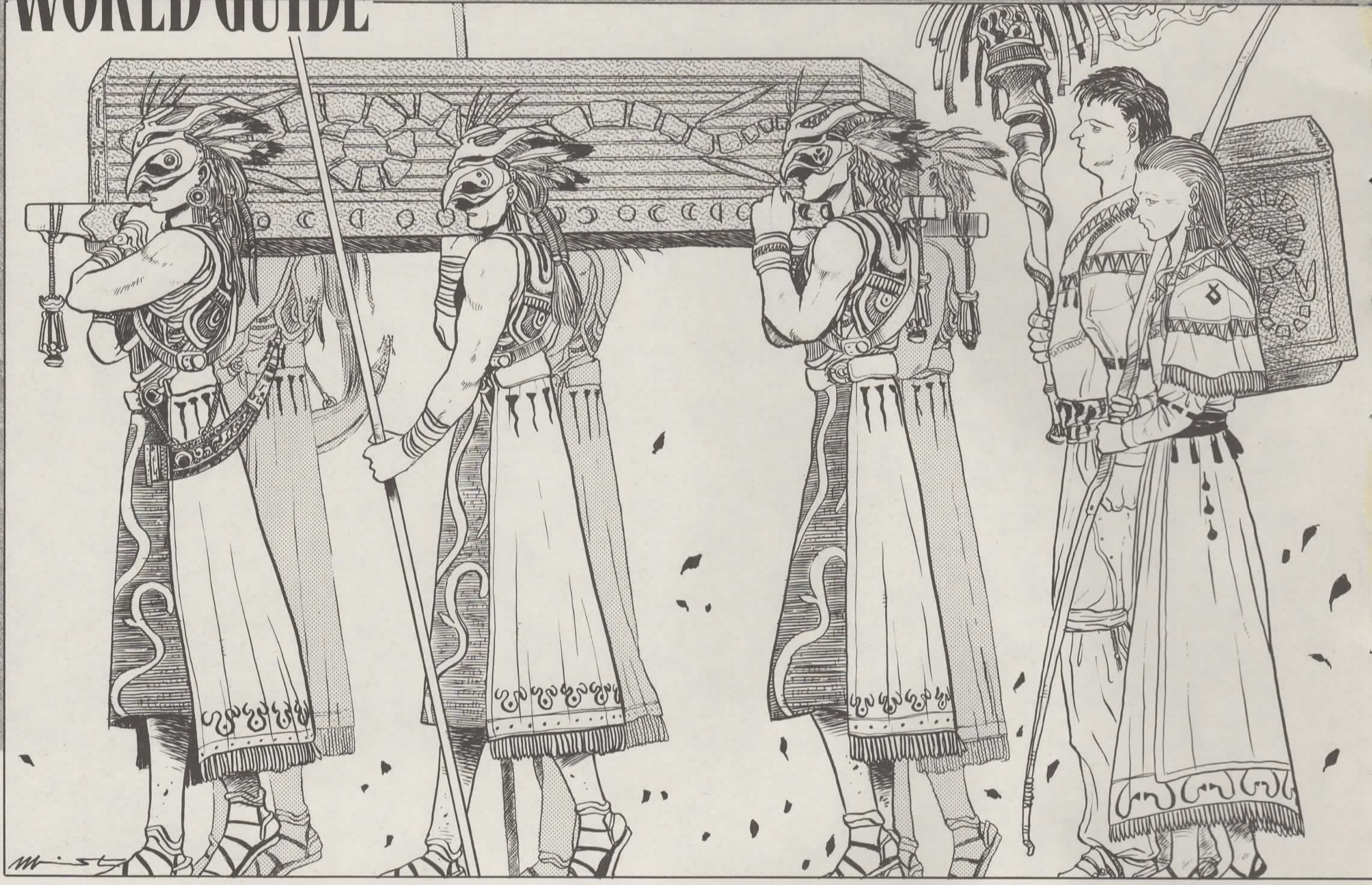
「子供は〝エリアラ〟ですよ。ルーシアさん」

クライドが横から言葉を継いだ。

「この人たちのならわしでは、母をさかのぼっていくと、昨日聞きましたよ」



「まさしく、そのとおりです」
キールは頷(うなず)いた。
「生まれた子は、母の氏族に入ります。同時に、父の名を与えられます」
「父の名？」
「わたしは、〃サイカーン〃のドーアの第二男子です。ですから、子供の頃はドーアセンと呼ばれました。兄は、第一男子であり、ドーアソンです」
「はあ……それで、いつからキールと名乗るようになったのです？」
「父を超えたとみなされたとき、です。わたしの場合、十歳のときに父を亡くしました。ですから、そのときから、キールを名乗っています。死者は、いかなる生者にも及びませんからね。父は死んだために、わたしに超えられたのです。あの〃サイカーン〃の男にも、息子がいたはずです。その子もこれからは自分の名前で呼ばれることになります」
「ふむ」
クライドは腕を組んだ。
「アレクラスト——俺たちの大陸——でも、子供が父親の名前で呼ばれたり、そう名乗ることはありますよ。しかし、どちらかというと、父親のなした功績が偉大だったとき、その再来という意味で、ですけどね」
「認めがたい考えかたです」
キールは、葬送の列から目を離さずに答えた。
「死者のなしたことは、過去のことです。あの〃サイカーン〃の男は、立派な男でした。しかし、その子が優れているかどうかはわからない。自分の力で自分を示すしかないのです。これから彼が行なうことは、自分の父に及ばないかもしれない。しかし、今の時点では何もなすことができなくなった父よりも、優れているはずです。ですから、名前を借りる必要はありません。優れたはたらきをすれば、自分の名前で称賛を受け、それができなければ、自分の名前で責を負う。そうでなければおかしくはありませんか？」
「そうですね。確かに。そうです」
クライドは自分の父親のことを思い出した。そう、親父は親父、俺は俺、なのだ。アトレイ家の子供だというだけで、財産を受け継ぎ、安穏と暮らすことに反発したからこそ、自分は冒険者の道を選んだのだ。クライドは我知らず、左腕に添えていた右手を離し、その拳を握り締めていた。
「娘の場合はどうするのさ？」
ルーシアが口をはさむ。
「母親の名前でも名乗るのかい？」
「女子は、偉大なる母につながる氏族の要(かなめ)です。最初から自分の名前を与えられます」
「あ、そう」
葬送の列が、止った。その列に倍する人間たちが、それを待ち受けていた。
「〃サイカーン〃の迎えが来たようです」
若い〃オークレイ〃の長は手で示した。
「いよいよ、あの男は自分たちの氏族のもとへ帰ります。今夜は、〃サイカーン〃の弔(とむら)いの夜となりましょう」
「見てみたいな」
バリントンが顎をさすりながら、口を出す。
「ここのことは、何でも知っておきたい。俺たちは知らないことが多すぎる」
彼は確かめたかった。弔いとなれば、彼らの信仰する〃女王〃に無関係であるはずがない。その正体に少しでも近づければ、偉大なる戦の神との違いがはっきりするだろう。
「それはなりません」
「なぜ？」
「弔いは神聖なものです。その氏族に関係ない者は入れられません」
「あんたもかい？　〃長〃なんだろ？」
「わたしは、〃オークレイ〃です。〃サイカーン〃に対して、何の力もありません。この村すべてであたらねばならないとき、合議に出て、氏族の考えを代弁するだけのこと」
「でも、親父さんは〃サイカーン〃だと言っ



ていたな」

「父の氏族は、私とは関係ありません」

「ずいぶんと閉鎖的なんだな」

バリントンは肩をすくめた。

「同じ村のことなのに。ほとんど、つきあいがないっていうのかい?」

「ありますよ。そうでなければ、どうやって他の氏族の者から婚姻の相手を捜します? わたしにも、氏族以外の友人はいくらでもいます。わたしが、あの男の親しい友であったなら、別れを言う機会もあったのです。〝エリアラ〟から〝サイカーン〟に返される前に。しかし、氏族のもとに引き取られた死者には、もう会うことはできません。すでに自分たちの偉大なる母のもとに旅立とうとしているのです。別の母からつながる者が入りこめば、死者が迷います」

「母のもとに帰った死者はどうなる?」

戦の神の信徒は、死後は喜びの野に迎えられ、永遠の戦いを楽しむことができる。この地の〝女王〟はどう教えているのだ?

「母のもとで兵士となります。母たちは〝女王〟に従い、混沌の神である〝ジャカオ〟、そして、その勢力と、天で戦わねばなりません。その助けとなります。〝戦士〟であれば、剣をもって戦いますし、鍛冶屋であれば、母や〝戦士〟のために武具を鍛えるでしょう」

「そうか」

「それは、永遠の戦いです。しかし、敗れるわけにはいきません。わたしたちは、この世で、自分を磨き、死後の戦いに備えなければなりません。」

「……」

バリントンは黙った。その教えに、戦の神に通じるものを感じたからだ。

6

〝混沌の地〟で男は、大きく二つに分けられる。〝証し〟を受けた〝戦士〟とそれ以外の者たちである。女性は〝証し〟を必要としないが、〝使徒〟とそれ以外にやはり分けられる」

新王国暦五百三年頃記
帰還者の手記より

〝エリアラ〟から〝サイカーン〟へ棺が渡されたのを見届けた後、冒険者たちは、再度キールの家に招かれた。

家の前に、一人の若い女が立っていた。一行の先頭に立つキールを見て、頭を下げる。

「ルスフレック・ジー・エンデュラン・ツァーニ」

「フォアトン」

キールと言葉をかわすと、女はそそくさと立ち去った。

「あれは?」

「氏族の女です。食事の用意をしてくれたそうです。皆さんの分もあるはずですよ」

「恋人かい?」

「まさか!」

ルーシアをキールは睨みつけた。

「氏族の女と言ったでしょう? いわば、妹のようなもの。妹と婚姻ができますか?」

「ああ、そうだったね。ごめんよ」

「さあ、お入りください。食事がてら、お話しましょう」

「情けないことですが」

キールは切り出した。テーブルの上に肘をつき、顎を組み合わせた手の上に載せている。

テーブルの上には、パンとスープ、そして茶がある。穀物を挽き、それを練って焼きかためただけの薄いパンだった。スープの具は少ない。茶は特異な芳香を強く立てている。

「わたしたちの〝族長〟をいまだに〝ルーヴソン〟と呼ぶ者がいます」

「それは、きみたちの族長が、いまだに父を超えていないと?」

フィルが尋ねる。

「そうです。わたしたちの〝族長〟となった

とき、彼は自分の名前、ライヴズを名乗りました。しかし、ルーヴィルは偉大過ぎる男です。〝エリアラ〟の族長であり、この近辺の六の氏族を束ねる〝大族長〟でもあります。老いてなお、ルーヴィルは闊達です。ライヴズは彼に及んでいないと見られています」

〝混沌の地〟の政治は、基本的に合議からなることを冒険者たちは教えられた。この小さな村でも、六の氏族があり、それぞれの代表が〝長〟として、合議によって村を統治する。

これは、規模が国に広がっても、同じことだった。それら〝長〟、あるいは〝族長〟で、もっとも優れているとみなされる者が、〝大長〟、さらには〝大族長〟となる。他の〝長〟や〝族長〟の合意がなければ決定はできないが、もっとも強いリーダーシップを持つ。

「……あれ？　何か変だな」

ルーシアは、首をかしげた。

「あんたたちの〝族長〟が別の〝族長〟の息子だって？　〝族長〟は結婚するのかい？　結婚すれば、他の氏族との関わりが深くなる。それは好ましくないからって、〝長〟は独身に限られている。だから、あんたみたいな若いのが〝長〟だって、そう言ったじゃないか？　それとも〝族長〟は特別かい？」

「いいえ、ルーヴィルは、〝エリアラ〟の〝族長〟ですから、結婚はしていません。しかし、〝族長〟となるほど優秀な男の血、残さぬのはもったいないでしょう」

「それは、そうかもしれんな。その氏族でもっとも優れている男なんだからな」

バリントンが頷く。

「わたしたち〝エリアラ〟は、ルーヴィルに乞うて、その胤を一人の娘に分け与えてもらいました。ライヴズは、だから、ルーヴソンなのです」

「なるほど」

「せめて、ライヴズが〝探索〟を成し遂げていればよかったのですが」

「〝探索〟？」

「ご説明しましょう。わたしたちは、〝証し〟と呼ばれる儀式を行ないます。それをくぐりぬけた男子を〝戦士〟と呼びます」

「そりゃ、成人の儀式みたいなものか？」

「セイジン……ですか？」

「大人として認められるために、何かの儀式が必要なのかってことさ」

「よくわかりませんが、人は歳をとれば勝手に大人になります。〝証し〟は〝戦士〟となるために行なわれるのです」

「〝戦士〟になりたくなければ、〝証し〟はいらないのだな？」

「ええ。必要ありません。〝証し〟を受ける男子は十数人で一人くらいです。この村では、独身の〝オークレイ〟の〝戦士〟は、わたしとわたしの兄、サークだけです」

「そうだったのか」

「〝戦士〟は、〝戦士〟であるが故に氏族を守り、氏族を率いる責任があります。あなたがたのような人を出迎えるのも、〝戦士〟の役目になるでしょう。他の者は、自分の仕事を持っていますから」

「あんたは、食わせてもらっていると？」

「わたしは〝戦士〟です。〝証し〟を受けたのです。みなはそのことを知っているから、わたしのために食事を用意し、衣服や武器を届けてくれるのです」

強い言いかただった。

その言いかたにルーシアは反発を覚えた。

「ずいぶん、偉いんだね。〝戦士〟ってのは」

「ええ、そうです。〝証し〟は真に勇気のある者しか成し遂げることはできません」

「ふうん」

「何か？」

鼻で笑う、という行動が侮蔑を表わすのは〝混沌の地〟でも同じなのだろう。ルーシアの態度にキールは気色ばんだ。

「ルーシア」

左腕を摑まれた。左に座っていたのはエリスだ。

「ここの人たちには、ここの人たちの考えや風習がある。わたしたちは、まず、それを知ることから始めているのだろう？」

「そうだな」

右からも声がかかる。聞き慣れた恋人の声。

「すまなかった、キール。よければ話を続けてくれないか？」

キールはそれでもルーシアを睨んでいた。しぶしぶ、彼女は頭を下げた。

「悪かったよ」

「いいえ。もう気にしないことにしましょう。話を続けますよ。〝戦士〟の中でも、特に優れた者は〝探索〟に挑むことがあります。それは、〝女王〟に啓示を受けたとき、です」

「〝女王〟の啓示？」

「偉大なる〝女王〟は優秀な〝戦士〟に啓示を与えることがあります。そして、〝探索〟の旅に赴かせるのです」

「それも勇気の確認か？」

「そうです。そして、〝探索〟を果たしたときには、勇者にふさわしい武具が与えられることになっています」

「詳しく聞きたいね。それは、魔法の武器かい？」

ルーシアは身を乗り出した。彼女は、そうした宝物を求めて、この地を訪れたのだ。

「おそらく。わたしたちの知る〝女王〟の奇跡でも、精霊の力でもありません。五百年以上前に君臨していた〝凶主〟の手によるものです」

「〝凶主？〟」

「五百年前といえばカストゥールでしょう」

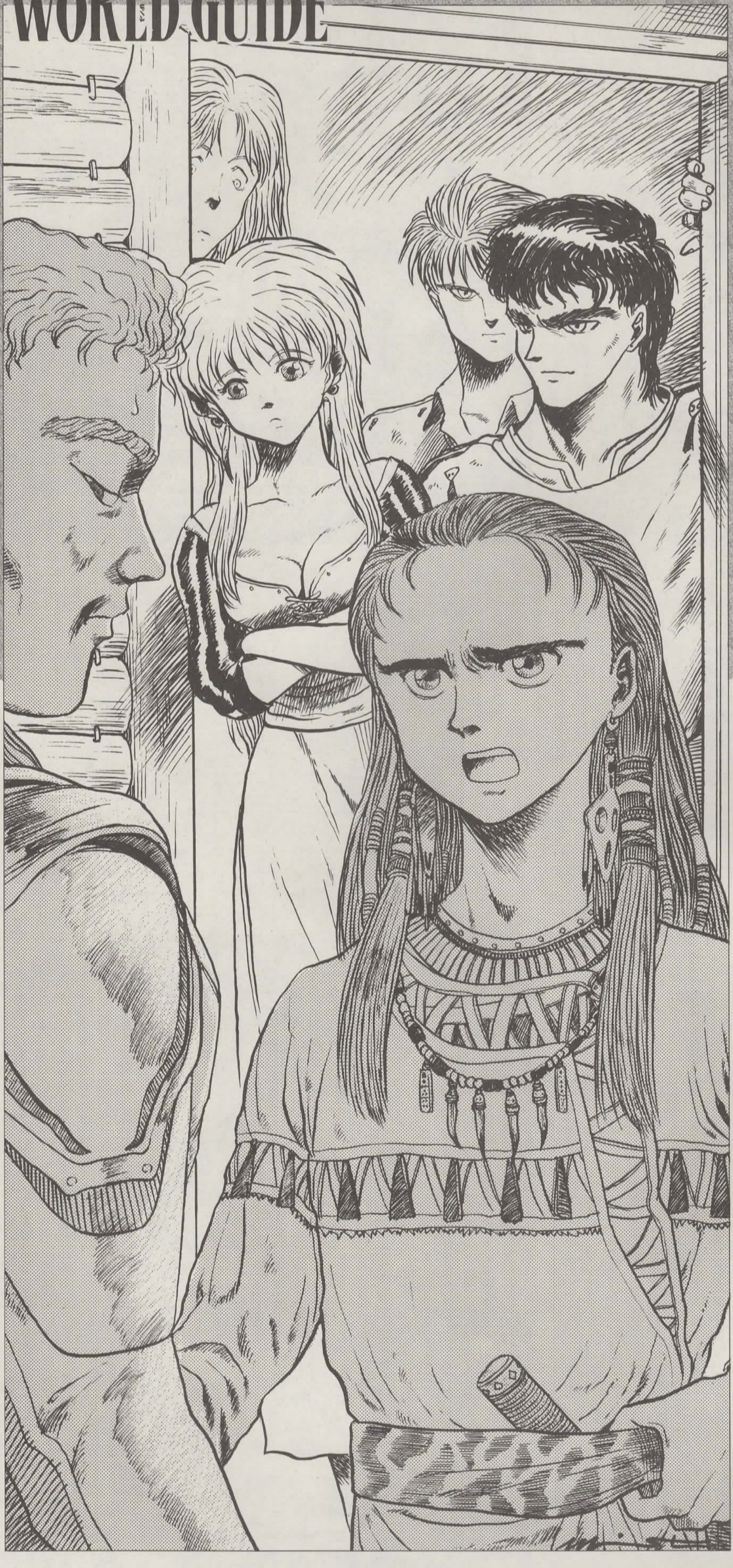
ルーシアの疑問に答えたのは、クライドだった。

「何と？」

キールがクライドに尋ねる。

「古代魔法王国。俺たちはそう呼んでいます。魔術師たちの王国です。さまざまな魔法の品物が作られたはずです」

「マジュツシですか。あなたがたは、〝凶主〟



をそう呼ぶのですね」
「いや、〝古代〟をつけてください。古代の魔術師です」
魔術師のクライドは苦笑いをしなければならなかった。自分を〝凶主〟などにされてはかなわない。
「わかりました」
「じゃあ、話を戻してもらえるかな？ 言いたいことがあるんだろう？」
フィルが尋ねる。最初に話を切り出したときから、この若い〝長〟が、自分の父を超えられぬ〝族長〟に反感を覚えていることがわかっていた。

「ええ。ライヴズは、〝探索〟を果たしていません。ですから、ルーヴソンなどと呼ばれるのです。しかし」
キールは言葉を切った。そして、笑みを浮かべた。
「しかし、何だ？」
思わせぶりなようすに、バリントンが言葉を求める。
「今、わたしの兄、サークが〝探索〟に挑んでいます。これが成功すれば」
「サークは新たな〝族長〟になれると。そうすれば〝オークレイ〟の名誉も上がるということだな」
「そうです」
キールは満足げに頷いた。
だが、キールのその満足はすぐに打ち破られることとなった。会食から間もなくして、彼の兄、サーク・オークレイが〝探索〟に破れたという報告が入ったのである。

シナリオ「〝探索〟の真実」に続く

CHAOS LAND SCENARIO

ケイオスランドシナリオ

ソード・ワールドRPG

DESIGNER
小川直人
NAOTO OGAWA

ILLUSTRATOR
狭霧光明
MITSUAKI SAGIRI

MAP DRAWER
滝口天晴
APPARE TAKIGUCHI

SWORD WORLD

“探索”の真実

対象人数———4〜6人
対象レベル———1〜3レベル

“探索”——それは“女王”と呼ばれる存在が
“啓示”を通し“戦士”に与える試練である
失敗に終わった十八年前の“探索”に隠された謎を探るため
冒険者たちは現地の村近くの遺跡へと向かうが……
設定そしてシナリオと、リード&プレイで展開する
「ケイオスランド・ワールドガイド」へようこそ!



冒険の概略

ケイオスランドの現地人リュードとの接触を果たした冒険者たちは、探索の拠点となる場所を求めて、彼の村を訪れました。

合議によって村を治めている“長”の一人は、基本的に冒険者たちの一行を受け入れることには異存はないのだが、一つだけ問題が生じているといいます。

ケイオスランドの社会制度である、「氏族」が絡んでいるために、彼らには手だしが出来ない問題。冒険者たちは、受け入れを条件に、この問題の解決を依頼されます。

このシナリオは、ケイオスランドを舞台とした、冒険シナリオです。

対象とするキャラクターの冒険者レベルは1〜3、『ソード・ワールドRPG』のキャラクター作成ルールに基づいて作られたキャラクターに、1000〜1500点ほどを上積みしたキャラクターが適切です。一度冒険をこなした程度のキャラクターと言い換えてもいいでしょう。

用意してある準備キャラクターを使ってもかまいません。

このシナリオは、ケイオスランドの社会の特性である「氏族」意識と密接に絡み合っています。特に、ゲームマスターはシナリオや、今号の『波濤の彼方に待つもの』中の記述に目を通し、その特徴を理解してからシナリオに臨むようにしてください。

冒険への導入

安全な浜へ船をつけることができた船長は、冒険者たちに、リュードとともに彼の村へ向かうことを命令します。

命令の内容は、冒険者を含めた船の人員を、村に受け入れてほしいという要求の交渉役です。ケイオスランドの探索を長期にわたって行なうのなら、船にある食料だけでは、量に限りがありますし、探索の拠点となる場所も必要です。船長の命令はもっともだと言えるでしょう。

ただし船長以下、船の乗組員は誰一人として冒険者たちに随行しません。彼らは、ケイオスランドの地を恐れているのです。ようするに、安全な場所が確保されるまでは、うろつくのは冒険者の仕事だというわけです。

本編

1．リュードの村

リュードの村を訪れた冒険者たちは、村の〝長〟を務めているキールという若い戦士と会見することが許されました。

キールは、冒険者たちにケイオスランドについての様々な知識を与えてくれます（『波濤の彼方に待つもの』参照）。経験点に余裕があるのならば、ここでセージ／ケイオスランド技能を上昇させることができます。

2．村の問題

キールは、冒険者たちが持ち出した「受け入れ」について、彼、及び〝オークレイ〟の氏族としては異存はないのだが、一つだけ問題が生じたと言います。

どうやらそれは、先程の訃報（ふほう）、兄サークの〝探索〟の失敗に関係があり、そのために別の氏族との対立が懸念されるということのようです。

冒険者たちにうながされれば、彼は問題について語ってくれます。

・事件のあらまし

彼の懸念とは、以下のようなことです。

18年前、この村にいたある戦士が〝女王〟の啓示（けいじ）（◆1）を受けて、村から4日ほど歩いた場所にある遺跡に〝探索〟に出ました。

この戦士は〝サイカーン〟の氏族の者であり、彼、ゲイル・サイカーン（◆2）はキールの父親です。

しかしこの時、啓示を受けたのは彼だけではなかったのです。ゲイルの親友であり、〝オークレイ〟の戦士、ボーエン・オークレイも、同様に〝女王〟の啓示を受けていたのです。

ゲイルとボーエンは、ともに遺跡に挑みましたが、帰ってきたのはゲイル一人でした。事情を聞こうとするまわりの者に、ゲイルはただ探索に失敗したとだけ告げました。

しかしやがて、ゲイルがボーエンを見捨てて帰って来たのだという、中傷めいた噂（うわさ）が立ち始めました。ゲイルは、この噂に対して抗弁をすることもなく、沈黙を守って10年前に他界しました。

この事件で、二つの民族（〝オークレイ〟と〝サイカーン〟）の関係は多少ぎくしゃくとしたのですが、確たる証拠がないため、やがてその溝も埋って行ったのです。

ところが1週間前、18年前と同じように二人の村の戦士が〝女王〟の啓示を受けたのです。しかも啓示を受けたのは、ゲイルの息子でありキールの兄でもあるサーク（〝オークレイ〟の氏族）と、ボーエンの息子であるルオ（〝エリアラ〟の氏族）という若者たちでした。二人は、18年前の探索者たちと同じように親友であり、ともに優れた戦士でした。

この二人も、同じ遺跡へと探索に出かけたのですが、まるで18年前の事件を再現するかのように、また片方の戦士しか戻ってこなかったのです。ただし今度の生還者は、エリアラの戦士ルオでした。

バリントン（人間、男、24歳）

能力値	器用度：14(+2)　敏捷度：16(+2)　知　力：12(+2)　筋　力：17(+2)
	生命力：15(+2)　精神力：16(+2)
	保有技能：ファイター2、プリースト（マイリー）1
	余剰経験点：1500　冒険者レベル：2　生命力抵抗力：4　精神力抵抗力：4
装備	武器：モール（必要筋力17）　攻撃力：4　打撃力：22　追加ダメージ：4
	盾　：なし　回避力：4
	鎧　：チェインメイル（必要筋力17）　防御力：17　ダメージ減少：2
魔法	魔法：神聖魔法（マイリー）1レベル　魔力：3
言語	会話：共通語、西方語、神聖語
	読解：共通語、西方語

ルーシア（人間、女、20歳）

能力値	器用度：16(+2)　敏捷度：18(+3)　知　力：18(+3)　筋　力：12(+2)
	生命力：11(+1)　精神力：12(+2)
	保有技能：シーフ3、バード1
	余剰経験点：0　冒険者レベル：3　生命力抵抗力：4　精神力抵抗力：5
装備	武器：ショートソード（必要筋力6）　攻撃力：5　打撃力：6　追加ダメージ：5
	盾　：スモール・シールド（必要筋力1）　回避力：4
	鎧　：ソフトレザー（必要筋力6）　防御力：6　ダメージ減少：3
魔法	呪歌：レクイエム　基準値：3
言語	会話：共通語、西方語、東方語
	読解：共通語、西方語

フィル（人間、男、19歳）

能力値	器用度：14(+2)　敏捷度：19(+3)　知　力：15(+2)　筋　力：14(+2)
	生命力：20(+3)　精神力：17(+2)
	保有技能：ファイター1、レンジャー2、セージ1、レンジャー／CL2
	余剰経験点：1250　冒険者レベル：2　生命力抵抗力：5　精神力抵抗力：4
装備	武器：ブロードソード（必要筋力14）　攻撃力：3　打撃力：14　追加ダメージ：3
	スリング（必要筋力8）　攻撃力：4　打撃力：8　追加ダメージ：4
	盾　：なし　回避力：4
	鎧　：ソフトレザー（必要筋力7）　防御力：7　ダメージ減少：2
言語	会話：共通語、西方語
	読解：共通語、西方語、下位古代語

※左腕がないことに注意。両手武器や盾は使えません。

エリス（エルフ、女、120歳）

能力値	器用度：18(+3)　敏捷度：19(+3)　知　力：19(+3)　筋　力：7(+1)
	生命力：9(+1)　精神力：20(+3)
	保有技能：シャーマン2、シーフ1、セージ1
	余剰経験点：0　冒険者レベル：2　生命力抵抗力：3　精神力抵抗力：5
装備	武器：ダガー（必要筋力4）　攻撃力：4　打撃力：4　追加ダメージ：2
	盾　：なし　回避力：4
	鎧　：ソフトレザー（必要筋力4）　防御力：4　ダメージ減少：2
魔法	魔法：精霊魔法2レベル　魔力：5
言語	会話：共通語、エルフ語、精霊語
	読解：共通語、エルフ語、下位古代語

クライド（人間、男、23歳）

能力値	器用度：17(+2)　敏捷度：17(+2)　知　力：17(+2)　筋　力：11(+1)
	生命力：16(+2)　精神力：19(+3)
	保有技能：ソーサラー1、ファイター1、セージ1、レンジャー1、セージ／CL1
	余剰経験点：1250　冒険者レベル：1　生命力抵抗力：3　精神力抵抗力：4
装備	武器：メイジ・スタッフ（必要筋力10）　攻撃力：3　打撃力：15　追加ダメージ：2
	盾　：なし　回避力：3
	鎧　：ソフトレザー（必要筋力7）　防御力：7　ダメージ減少：1
魔法	魔法：古代語魔法1レベル　魔力：3
言語	会話：共通語、西方語、上位古代語、下位古代語、東方語、（ケイオスランド語）
	読解：共通語、西方語、下位古代語

※レンジャー／ケイオスランド（CL）技能、セージ／ケイオスランド技能に関しては、46ページの追加ルールを参照してください。

この事件をきっかけに〝オークレイ〟と〝エリアラ〟、あるいは〝サイカーン〟との間に緊張関係が生まれます。やはりゲイルは友を見捨てたという噂（〝サイカーン〟が〝オークレイ〟を敵視する材料になります）と、ルオは父親の仇をとったのだという噂（〝オークレイ〟が〝エリアラ〟を敵視する材料になります）が流れ始めたのです。

ただ唯一の生還者ルオは、それらの噂に答えることなく、かつてのゲイルのようにただ「探索に失敗した」とだけ答えて沈黙を守っているようです。

・依頼

キールは事件について話し終えると、冒険者たちに事の真相を調査してくれないかと依頼してきます。村を治めるものとしては、この緊張関係を解かないわけにはいかないのですが、他の氏族が絡む問題（◆3）であるため、へたに動くことができないのです。

その点、どの氏族にも属していない冒険者たちは、そうした決まりごとに縛られず自由に動くことができます。キールにとって冒険者たちは、得難い人材だったわけです。

問題が解決しないうちは、冒険者たちの一行を受け入れるよう合議にはかろうとすれば、〝エリアラ〟や〝サイカーン〟をいたずらに刺激し、結果もかんばしくないだろうとキールは考えています。

彼は、冒険者たちが事件の真相を突き止める（あるいは解決してくれる）のなら、村に問題は生じないのだから、一行を村に受け入れてもかまわないと申し出ます。

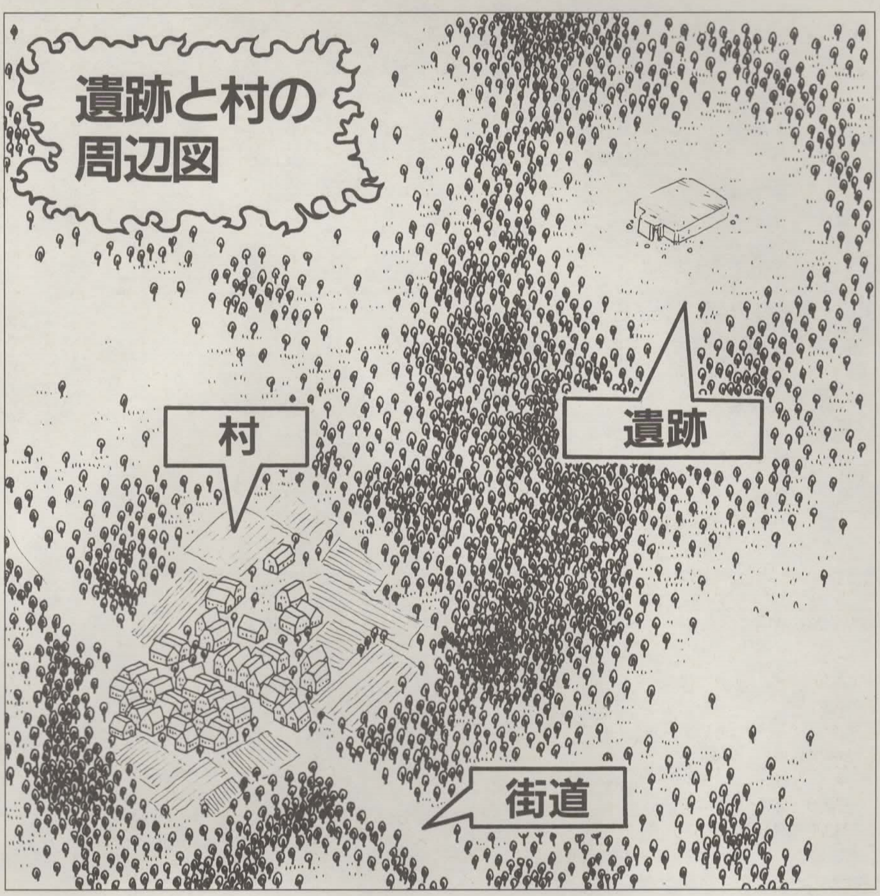
3．凶主の遺跡へ

村の中でサークやルオなど、探索に出かけた者たちについて情報を集めようとしても、キールが語った以上の収穫はありません。またキールは、冒険者たちが村の中で情報を集めること（聞きこみ）は禁じます。これは〝オークレイ〟が、よそ者に事件の解決を委ねたことを知られたくないためですし、実際、冒険者たちが村を尋ね歩いても、敵意だけを受けて、得るものはないとしか考えられないからです。

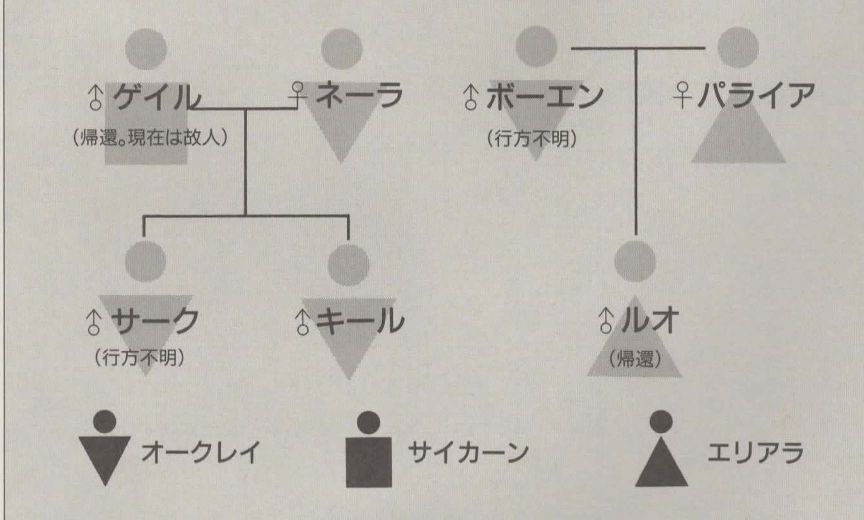
調査を進展させるには、冒険者たちが遺跡を探索しなければなりません。村の中でいつまでもぐずっているようなら、キールの口から遺跡の調査を促してみましょう。

問題の遺跡は、冒険者たちのいる村から4日ほど歩いた場所にあります。

遺跡への行程で、ゲームマスターは、ラン



系図と噂の意味



噂Ⅰ：ゲイルはボーエンを見捨てたのでは？

事実であれば、オークレイがサイカーンを恨む理由となる。事実でなければ、これはサイカーンに対する中傷

噂Ⅱ：ルオは噂1を信じ、サークを私怨から殺害したのでは？

事実であれば、オークレイがエリアラを恨む理由となる。事実でなければ、エリアラに対する中傷

ダム・エンカウンター表を用いることができます。エキゾチックな戦いをしたければ、これを利用してください。

4．遺跡

遺跡は、茶色の長方形の石レンガで組まれており、非常に堅固な造りをしています。外見から見た高さは4メートルほどで、一見して平屋造りのように見えます。

遺跡の内部

A

6×4メートルの長方形の部屋で、北東の壁に、5段ほどの石製の階段があります。階段の頂点には、鉄製の両扉があり、扉は閉ざされています。この扉には、鍵も罠（わな）もかかっていません。

この部屋で探索を行ない「シーフ技能＋知力ボーナス」を基準値とした目標値10の成功ロールに成功すると、複数の人間の足跡が見つかります。これは、探索を行なったサークとルオのものです。

B

幅2メートルの通路が続いています。この通路で、『部屋A』と同じ様に探索を行なうと、同様の足跡が『部屋C』と『部屋H』のどちらの方向にも延びていることが分かります。

C

5×4メートルの長方形の部屋です。部屋の真ん中には、大理石で造られた扉のようなものが建っており、部屋の東側の壁には、銀色のダボダボとした感じの服が3着吊り下げられています。

扉を調査した者が、「セージ技能＋知力ボーナス」を基準値とした、目標値12の判定に成功すると次のようなことが分かります。

部屋の真ん中に建っている、扉のようなものは、〝移送の扉〟と呼ばれる古代王国の魔法の品です。〝移送の扉〟は、都市と都市をつなぐ交通機関の一つであり、魔力の劣る古代王国の市民や奴隷たちが使用したものです。

この扉は、すでに魔力が失われていて、現在はその機能を果たしていません。

同様に銀色の服を調査した者が、「セージ技能＋知力ボーナス」を基準値とした、目標値10の成功ロールに成功すると次のようなことが分かります。

この服は、極端に目の細かい布のような物質で出来ていて、肩口や身体の脇にあたる部分にも、まったく継ぎ目がありません。同じ材質で出来たヘルメットのようなものと対になっていて、ヘルメットには透明な板ガラスがはめられています。

現代人の感覚でいうと、潜水服や宇宙服のようなものに近いでしょう。

これが何かの作業着だということは分かりますが、具体的にその作業内容まで推測することはできません。

D

5×4メートルの長方形の部屋です。部屋の中には、裸の女性の死体が1体と、ケイオスランドの獣らしい死体が4体、床に横たえられています。

また部屋の四隅に、金属製のラッパ状のものがあります。冒険者たちが部屋の中に入ると「ビー」という音がなり、ラッパ状のものから白い霧が噴出してきます。

この霧は、死体を腐らせずに保存するため

●ランダム・エンカウンター表●

出目	登場モンスター
1	エアラット（5体）
2	バンパイアビートル（5体）／夜間のみ。昼間は振り直し
3	ルーンクリケット（十数体）／サイコロを振り直して、新たに登場するモンスターを決める
4	ハングラー（1体）
5	フットカッター（3体）
6	グラスニードル（1体）

モンスターを登場させるときは、半日に1回程度を最大として、ゲームマスターの判断で行なってください（たとえば、プレイ時間が大幅に伸びている場合などは割愛したほうがいいでしょう）。

登場させるときは、サイコロ1個を振って、その出目に対応するモンスターを参照してください。

また、ルーンクリケットには、モンスターなどを引き寄せる呪歌の特殊能力があります。くわしくはルーンクリケットのモンスターデータを参照してください。

エアラット

モンスター・レベル＝2

知名度＝16／5　敏捷度＝18　移動速度＝14／20（空中）
出現数＝数体～十数体　出現頻度＝そこそこ
知能＝動物なみ　　反応＝腹具合による
攻撃点＝牙：9（2）／爪：10（3）／爪：10（3）　打撃点＝7／6／6
回避点＝12（5）　防御点＝4
生命点／抵抗値＝12／10（3）　精神点／抵抗値＝10／9（2）
特殊能力＝病（抵抗の目標値9）　言語＝なし
不特定時＝耳の大きなネズミ？

エアラットは体長1メートルほどのネズミによく似た雑食性の生物です。ふだんは木の上で生活しています。そして、獲物を見つけたときは、地上に下りてきます。

特徴として、耳が異様に大きく、後足の指がはっきり分かれていることがあげられます。エアラットは耳を後足ではさんで空中を滑空することができます。ただし、空を飛ぶのではなく、あくまで木から木へ、あるいは木の上から地上への移動しかできません。

性格は攻撃的ですが、冒険者が火を使えば、2Dを振って、出目が5以上であれば逃げ出します。

エアラットの牙や爪によって傷つけられた冒険者は、〝ラット・ディジーズ〟に感染する恐れがあります。〝ラット・ディジーズ〟のデータは上級ルール分冊1、254ページか、分冊2、87ページを参照してください。ただし、進行強度、治癒値はそれぞれ＋1されて、9／13となります。

（オリジナル：千葉県佐倉市　藤井竜平）

バンパイアビートル

モンスター・レベル＝1

知名度＝16／4　敏捷度＝7　移動速度＝5／15（空中）
出現数＝単体～数体　出現頻度＝そこそこ
知能＝なきにひとしい　　反応＝腹具合による
攻撃点＝大顎：8（1）　打撃点＝6（吸血による。減点は冒険者レベルのみ）
回避点＝10（3）　防御点＝6
生命点／抵抗値＝6／8（1）　精神点／抵抗値＝5／8（1）
特殊能力＝吸血　言語＝なし
不特定時＝大きなカブトムシ？

バンパイアビートルは体長30センチほどの吸血カブトムシです。樹液ではなく、生き物の血を吸うことで生きています。

夜行性の昆虫で、昼間は土の中に眠っており、夜になるとそこから出てきて木に登り、獲物が通りかかるのを待ちます。獲物を見つければ、飛び降りてきて大顎で取りつき、血を吸い始めます。バンパイアビートルの攻撃は「吸血」として扱ってください（説明は上級ルール分冊2、242ページ）。

バンパイアビートルは光に集まる性質があり、夜の森の中で灯りをつけて移動するのは非常に危険です。

（オリジナル：岡山県岡山市　賢者ファーブル）

グラスニードル

モンスター・レベル＝1

知名度＝16／8　敏捷度＝16　移動速度＝20
出現数＝単体～数体　出現頻度＝そこそこ
知能＝動物なみ　　反応＝中立
攻撃点＝牙：8（1）　打撃点＝5
回避点＝11（4）　防御点＝5
生命点／抵抗値＝8／8（1）　精神点／抵抗値＝6／8（1）
特殊能力＝毒（毒性値8、軽い麻痺）　言語＝なし
不特定時＝背中に草が生えているウサギ？

グラスニードルは〝混沌の地〟には珍しい、純粋に草食性の動物です。耳が短めのウサギのような姿をしており、背中にはハリネズミのような針が生えています。この針は先細りの形をしているうえに濃い緑色であり、うっかりすると草と見間違えてしまいます。

冒険者がグラスニードルの潜んでいる草叢に足を踏み入れたときは、「レンジャー／ケイオスランド（CL）技能レベル＋知力ボーナス」を基準値に、目標値8の成功ロールを行なわねばなりません（通常のレンジャーの技能でもこの成功ロールを行なえますが、目標値は16となります。「レンジャー／CL技能」に関しては、46ページを参照してください）。成功すれば、グラスニードルに気づきます。しかし、失敗した場合には、グラスニードルを踏みつけてしまったことになります。

グラスニードルの針は鋭く、キャラクターがはいているのが普通の靴程度なら、これを踏み抜いてしまいます。踏み抜いてしまったキャラクターは、目標値8の生命力による抵抗ロールを行なわねばなりません。失敗したら、丸1日の間、軽い麻痺に襲われ、あらゆる成功ロールにマイナス2のペナルティーを受けます。

グラスニードルは臆病な動物であり、キャラクターに踏まれたとき（や、踏まれそうになったとき）には慌てて逃げ出します。どうしても逃げられないときにのみ、襲いかかってくることがあります。

（オリジナル：神奈川県横浜市　木形予野三太郎）

ハングラー

モンスター・レベル＝4

知名度＝16／10　敏捷度＝14　移動速度＝18
出現数＝単独　出現頻度＝まれ
知能＝動物なみ　　反応＝敵対的
攻撃点＝牙：11(4)／爪：12(5)／爪：12(5)　打撃点＝12／11／11
回避点＝12(5)　防御点＝8
生命点／抵抗値＝20／13(6)　精神点／抵抗値＝10／11(4)
特殊能力＝子供を飛ばす　言語＝なし
不特定時＝トカゲを背負ったリザードマン？

ハングラー(インファント)

モンスター・レベル＝1

知名度＝16／5　敏捷度＝7　移動速度＝9
出現数＝1～3体　出現頻度＝ごくまれ
知能＝動物なみ　　反応＝敵対的
攻撃点＝牙：8(1)　打撃点＝4
回避点＝8(1)　防御点＝5
生命点／抵抗値＝5／7(0)　精神点／抵抗値＝2／7(0)
特殊能力＝しがみつき　言語＝なし
不特定時＝大きめのトカゲ？

ハングラーは身長2メートルほどの直立したトカゲで、外見はリザードマンとよく似ていますが、種としてはまったく無関係です。きわめて凶暴で、ほとんどいつも腹をすかせていて、出会ったものにみさかいなく襲ってきます。両手の牙は獲物を切り裂けるように発達しており、逆に道具はいっさい使うことはできません。

雌のハングラーは、背中に1～3匹の子供をしがみつかせていることがあります。このようなハングラーは、戦いにおいてその子供を飛ばすことがあります（子供は自発的に飛ぶために、親ハングラーの行動を制限しません)。

子供は攻撃を命中させると、そのまま相手にしがみつきます。以降は、命中判定なしに毎ラウンド、ダメージを与えることができます。子供をひきはがすには「冒険者レベル＋筋力ボーナス」を基準値に、目標値8の成功ロールを行なわねばなりません。

戦闘で子供が死んだ場合、親ハングラーはその子供も食べてしまいます。

(オリジナル：山梨県甲府市　中山一也)

ルーンクリケット

モンスター・レベル＝1

知名度＝16／3　敏捷度＝14　移動速度＝5
出現数＝数体～十数体　出現頻度＝まれ
知能＝なきにひとしい　　反応＝中立
攻撃点＝牙：8(1)　打撃点＝4
回避点＝9(2)　防御点＝5
生命点／抵抗値＝3／7(0)　精神点／抵抗値＝6／8(1)
特殊能力＝呪歌(抵抗の目標値8)　言語＝なし
不特定時＝色鮮やかなコオロギ？

ルーンクリケットは体長10センチ弱の色鮮やかなコオロギで、その羽根で呪歌――キュアリオスティー――を奏でる力を持っています。それを聞いたモンスターを集め、戦わせて、敗者の肉を食って生活しています。

ルーンクリケットの呪歌を聞いたキャラクターは、目標値9の精神力による抵抗ロールを行なわねばなりません。失敗したら、引き寄せられてしいます。そこには、やはり呪歌に引き寄せられたモンスターがいるかもしれません。

(オリジナル：福岡県北九州市　ひゅん)

フットカッター

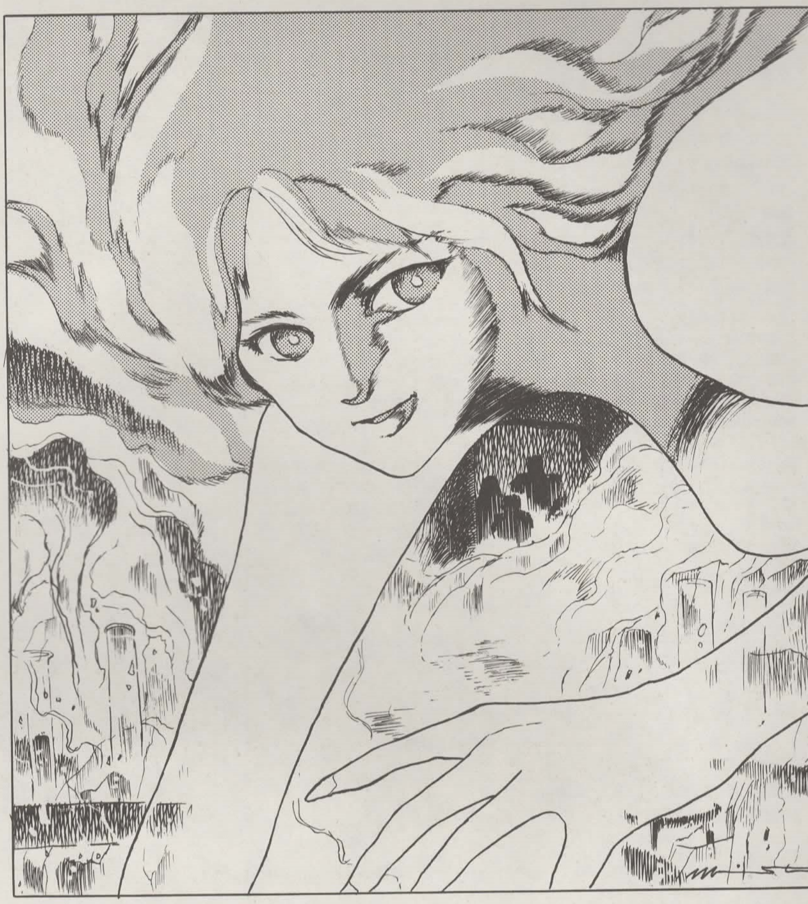
モンスター・レベル＝3

知名度＝16／4　敏捷度＝15　移動速度＝8／15(空中)
出現数＝単独～十数体　出現頻度＝頻繁
知能＝なきにひとしい　　反応＝腹具合による
攻撃点＝体当たり：11(4)　打撃点＝9
回避点＝13(6)　防御点＝7
生命点／抵抗値＝16／11(4)　精神点／抵抗値＝5／9(2)
特殊能力＝楯の回避力ボーナス無効、足払い　言語＝なし
不特定時＝大きなゴキブリ？

フットカッターは30～50センチほどのゴキブリです。大きさ以外に、頭の前面が半円形の刃のようになっていることが通常のゴキブリとは異なります。ふだんは草叢に潜み、獲物を見つけると地面すれすれに飛行し、突撃を行ないます。

フットカッターの攻撃に対しては、楯の回避力ボーナスは役に立ちません。また、その攻撃が命中したら「冒険者レベル＋敏捷度ボーナス」を基準値に、目標値10の成功ロールに成功しなければ、足を払われて転倒してしまいます。

(オリジナル：千葉県柏市　今村昌之)



の薬品です。死体には防腐処理を施する効果がありますが、生物には猛毒になります。

部屋の中にいる者には、自動的に霧がかかります。霧に触れた者は、10を目標値として生命力による抵抗ロールに失敗すると、「打撃力10＋追加ダメージ3」のダメージを受けてしまいます。抵抗ロールに成功した場合でも、「打撃力0＋追加ダメージ3」のダメージを受けます。(ただし、このときはクリティカルは起こりません)。このダメージは、冒険者レベルによる減点だけが有効です。

『部屋C』にあった銀色の服を着用すると、霧を浴びてもダメージを負うことはありません。あの服は、防腐処理を行なう者が着用していた作業着だったのです。

部屋の中の死体を調査しても、特に何かの情報を得ることはありません。

E

5×4メートルの長方形の部屋です。部屋の真ん中には直径2メートルの穴が開いています。

穴の中心には、太さ5センチほどの鉄製の棒が立っていて、その棒から水平に金属の刃が何枚も突き出ています。穴の底は、刃に隠されて見えません。

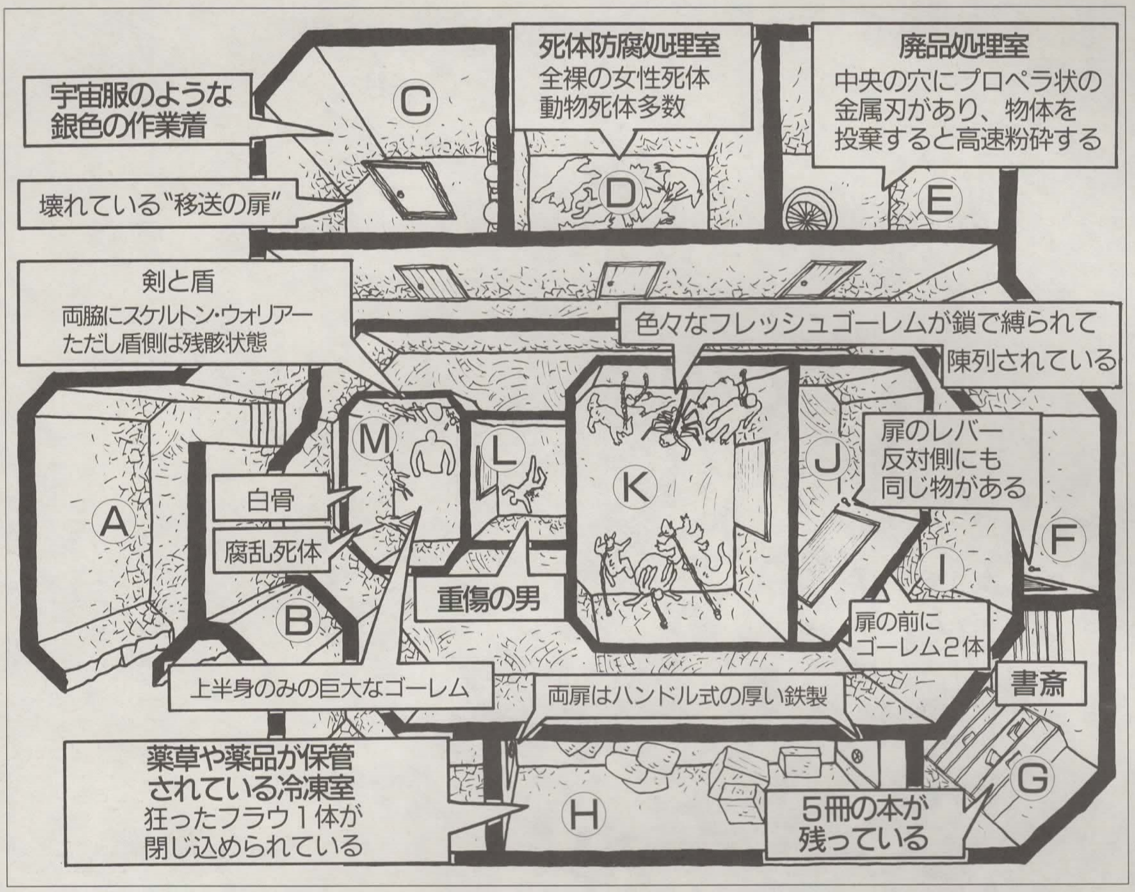
実はこの穴は、ゴーレムの失敗作などを処理するための一種のディスポーザーです。何か物体を穴に放り込むと、中央の棒が高速で回転を始め、廃棄物を鉄の刃で細切れにしてしまいます。分解された廃棄物は、何処とも知れぬ地下深くへと落ちて行ってしまいます。

万が一にも冒険者が、この穴にはまった場合、毎ラウンド「打撃力20＋追加ダメージ6」のダメージが与えられます。このダメージは、防具と冒険者レベルによって減少できます。

F

通路の東側に、レバーが一本備えつけられています。レバーは上に上がり切っていて、このレバーを下にさげると、『部屋G』に通じる扉が開きます。

この扉は一見しても、壁として見えません。しかし、レバーが下げられると、壁はゆっくりと下がっていき、やがて床と一体化します。レバーを上げると、再び床からせりだし始め、天井に達すると停止します。



G

縦の最大が5メートル、横の最大が4メートルの台形の部屋です。この部屋はもともとこの遺跡の持ち主である魔術師の書斎でした。

南の壁には本棚が1つあり、書物が2冊だけ残されています。本は下位古代語で記されています。

本の内容は、この遺跡で行なわれていた魔法実験についての手記です。

手記によるとこの遺跡の主人は、物品に魔力を付与する“付与魔術師”だったことが分かります。彼は、銀製の巨大なゴーレムを造り出そうとしていたのですが、アレクラスト大陸の方で、何かの政治的問題が生じて、志半ばで研究所を放棄して大陸へ戻ったと記されています。

手記には、これ以上の情報は記されていません。

部屋の中には他に、北西の壁に2本のレバーがあり、北のレバーは『通路F』に、南のレバーは『通路I』に通じる扉を開閉できるようになっています。操作方法や外観などは『通路F』のレバーといっしょです。

また南西の壁には、ハンドル式の扉が備えつけられています。この扉は『部屋H』に通じるものですが、「セージ技能＋知力ボーナス」を基準値とした目標値14の判定に成功しない限り、開ける方法が分かりません。

H

3×8メートルの長方形の部屋です。この部屋は、薬品や薬草を保存しておく冷凍室で、東西の壁は、ハンドル式の堅固な扉になっています。

このハンドル式の扉は、古代王国の遺跡でもあまり数が存在しないタイプの扉で、開け方を理解するには、「セージ技能＋知力ボーナス」を基準値とした目標値14の判定に成功しなければなりません。

部屋の中には、解かれることのない束縛によって狂ったフラウが1体住んでいます。フラウは冒険者たちを見ると、有無をいわせず襲いかかってきます。ただし、敏捷度がフラウより早い冒険者がいれば、フラウに襲いかかられる前に扉を閉めることができます。

部屋の中にある薬品や薬草は、分厚い氷でガチガチに閉ざされていて、とても取り出すことはできません。

フラウ

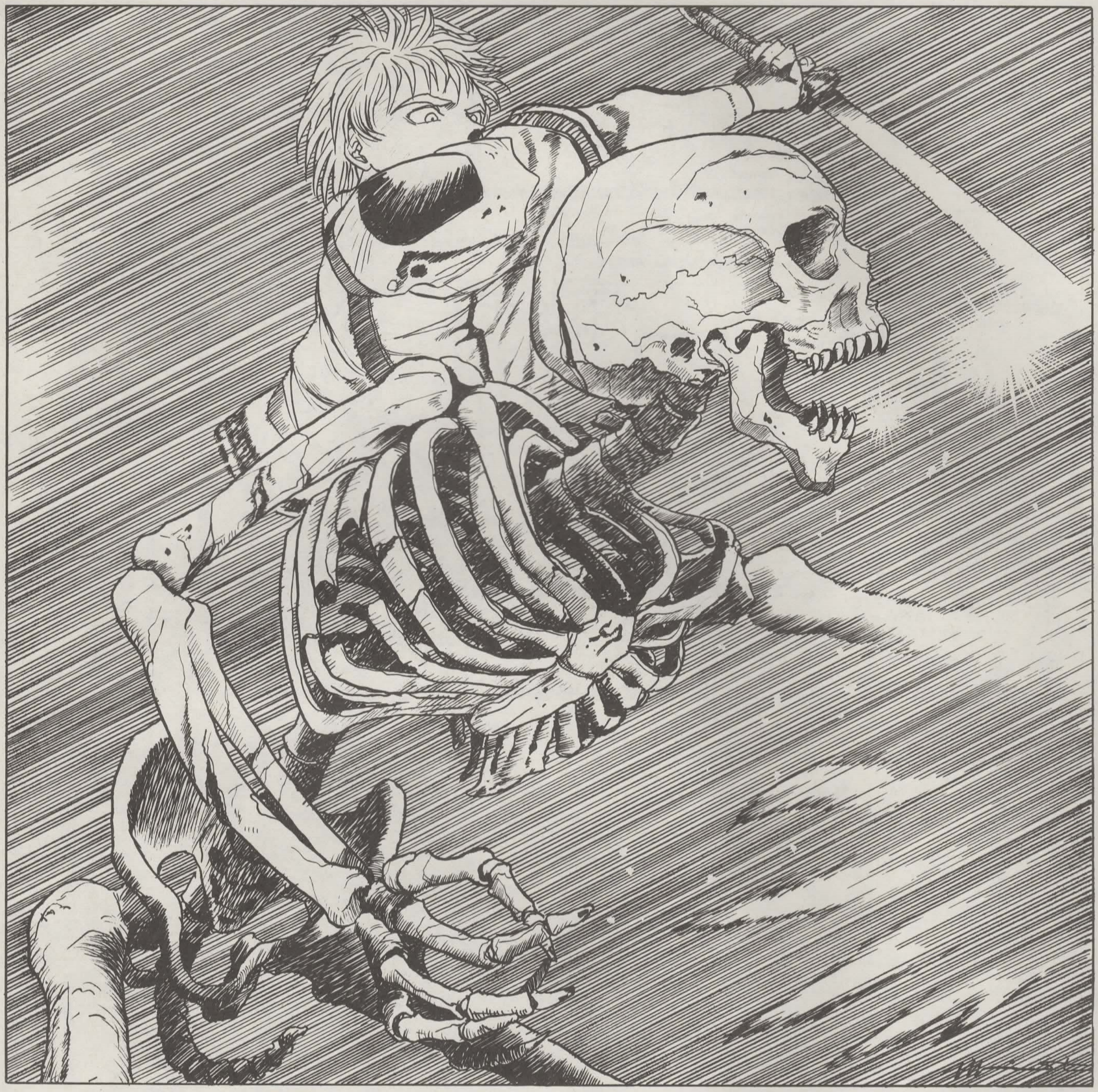
モンスター・レベル＝4

知名度＝12（ただし、精霊使いは必ず知っている）　敏捷度＝10　移動速度＝18（空中）
出現数＝単独～数体　出現頻度＝まれ
知能＝低い　　反応＝暴力的
攻撃点＝ー　打撃点＝ー
回避点＝12（5）　防御点＝6
生命点／抵抗値＝10／ー　精神点／抵抗値＝20／13（6）
特殊能力＝冷気（打撃力10、追加ダメージ6、魔法強度／魔力＝13／6）、
　　　魔法：精霊魔法　氷の精霊のみ
　　　　4レベル（魔法強度／魔力＝13／6）
　　　通常武器無効
　　　冷気は無効　病気、毒におかされない
　　　言語＝精霊語

フラウは氷の精霊で、シルフとよく似た姿をしています。全身は霜に覆われたように真っ白で、下半身にいくにつれ、透明になっていきます。そのため、足はまたっく見えません。瞳も真っ白です。フラウたちは雪や氷のある場所にしかその姿を現わしません。「狂った」フラウは空中を舞いながら冷気を吹きつけて攻撃します。この冷気は打撃力10のダメージ魔法として処理してください（魔法強度／魔力＝13／6）。フラウ自身に対して冷気をもとにした魔法はまったく意味がありません。また、武器で攻撃するときにも魔法を帯びた武器か、銀の武器でなければダメージを与えることができません。

ルオ・エリアラ

能力値	器用度：14（＋2）　敏捷度：11（＋1）　知　力：14（＋2）　筋　力：13（＋2）	
	生命力：13（＋2）　精神力：15（＋2）	
	保有技能：ファイター3、レンジャー／CL2	
	冒険者レベル：3	生命力抵抗力：5　精神力抵抗力：5
装備	武器：バスタード・ソード（必要筋力14）	攻撃力：5　打撃力：14　追加ダメージ：5
	盾　：なし	回避力：4
	鎧　：プレート・アーマー（必要筋力14）	防御力：14　ダメージ減少：3
言語	会話：ケイオスランド語、西方語	
	読解：ケイオスランド語	



I

『部屋G』と同じような扉とそれを開閉するためのレバーがあります。そして、扉の両脇には2体のストーン・ゴーレムが立っています。

そのゴーレムは、完全に作業用に造られているため、冒険者たちが近づいたり攻撃を加えても、反撃をしてくることはありません。レバーでシャッターを下げると、互いに向き合うように動きますが、それ以上の動きは見せません。実際にこのゴーレムたちを使って作業をするには、正しいコマンドで命令を与えなければなりません。ただし、そのコマンドを知る者は、もうこの世にはいませんが。

J

縦の最大が5メートル、横の最大が3メートルの台形の部屋です。部屋の中には、特に何もありません。東側と西側の壁に、『通路I』と『部屋K』に通じるシャッターを開閉させるためのレバーが設置されています。

「シーフ技能＋知力ボーナス」を基準値とした目標値12の判定に成功すると、複数の人間の足跡を見つけることができます。これは『部屋A』で見つかるものと同じですが、中には新しい足跡があることがわかります。

新しい足跡は一人分で、古い足跡の一つと大きさや形状が酷似しています。これは、『部屋M』にいるルオのものです。

K

6×5メートルの長方形の部屋です。この部屋には、鎖につながれた8頭の獣がいます。

この部屋は、ケイオスランドの獣を使ったフレッシュ・ゴーレムの陳列室です。

冒険者たちが部屋に足を踏み入れると、フレッシュ・ゴーレムたちが一斉に動き出します。ただし鎖につながれているので、部屋の中央を通っている限り、攻撃を加えられるこ

とはありません。

部屋の東西の壁に、『部屋J』と『部屋L』に通じるシャッターを開閉するためのレバーが設置されています。

L

3×2メートルの長方形の部屋です。南側の壁に、『部屋K』と『部屋M』に通じるシャッターを開閉させるためのレバーが設置されています。

部屋の真ん中には、一人の男性が血を流して倒れています。近よって確かめてみると、生きてはいるが、意識を失っていることが分かります。冒険者が「キュア・ウーンズ」などの魔法で傷を癒す(なお)と、男性は意識を取り戻します。

この男性は、1週間前にサークとともに探索を行なったエリアラ氏族の若者ルオです。

ルオは、冒険者たちの正体を問いただし、キールの依頼を受けていることを知ると、自分の名前を明かして、今回の事件の真相について話してくれます。

スケルトン・ウォリアー

モンスター・レベル＝5

知名度＝14　敏捷度＝18　移動速度＝14
知能＝命令を聞く程度　　反応＝命令による(敵対的)

攻撃点＝牙：12(5)　打撃点＝7
回避点＝14　防御点＝10

生命点／抵抗値＝8／13(6)　精神点／抵抗値＝－／13(6)
特殊能力＝刃のついた武器はクリティカルしない
言語＝なし

(壊れているので、本来のものより性能が劣化しています)

"探索"の真相

二人の探索者の息子サークとルオは、父親たちと同じく親友になっていました。しかしどちらの胸にも、18年前の事件のことがあり、それが時にはケンカの原因となることもあったのです。

ルオは、二人が"女王"の啓示を受けたことにして、事件の真相を探ろうとサークに持ちかけました。サークはそれを承諾し、二人はさっそく遺跡へと探索に出たのです。

遺跡の探索を進めていた二人は、『部屋M』でボーエンの遺体を発見しました。死体はすでに白骨化していましたが、探索に出た日の服装をルオが覚えており、衣類からボーエンの死体だと分かりました。

ボーエンの遺体を調べていた二人は、一枚の地図とその裏に記されたボーエンの遺言を発見しました。地図はこの遺跡を描いたものであり、ゲイルとボーエンが探索を進めながら書いたものです。そして裏に書かれた遺言には、18年前の事件の真相と、ゲイルに対する陳謝の言葉が綴(つづ)られていました。

まず18年前の事件についてですが、本当に"女王"の啓示を受けたのはゲイル一人だったのです。啓示を受けたゲイルは、親友のボーエンに啓示について最初に話しました。

ゲイルの話を聞いたボーエンは、ゲイルを羨(うらや)んで、自分も同じ啓示を受けたと偽って、ともに遺跡へ赴いたのです。

部屋の奥でゴーレムの魔剣を見つけたボーエンは、突然ゲイルに剣を向けました。ゲイルを殺して宝を持って帰れば、ボーエンが探索を成し遂げ英雄となり、宝を独り占めできるからです。

ゲイルは、親友の裏切りに驚きながらも、なんとかボーエンの攻撃を凌(しの)いで遺跡から逃げ出しました。ゲイルを逃したことを、ボーエンは悔やみましたが、いまさらどうすることもできません。しかたなく剣を手に取ろうとしたところ、剣の守り手である竜牙兵(スケルトン・ウォリアー)と戦いになり敗れたのです。

一方、村に帰ったゲイルは、たとえ裏切られたとはいえ、長く親友であった友の名誉を守るために、探索に失敗したと言ってボーエンの行動には口をつぐんだのです。

遺言を読んだサークは逆上し、ルオには宝者を受け取る資格がないと言って、彼を遺跡から追い出しました。そして、父親の潔白を証明するために、ゴーレムの剣に手をかけて……。18年前のボーエンと同じ末路を辿ったのです。

ルオは、親友を一人置いて帰ったことを悔いて、またこの迷宮に戻ってきたのです。彼は父と親友の遺体とともに、本来ならゲイルのものとなるはずだった剣も持って帰ろうとしました。この剣をオークレイに預け、事件のすべてに終止符を打つつもりだったのです。しかし竜牙兵は手ごわく、返り討ちにあって逃げ出したところで、冒険者たちと遭遇したのです。

ルオは冒険者たちに、遺体と剣を持って帰る手伝いをしてほしいと持ちかけます。冒険者たちが承知しないのなら、彼は傷を癒してくれたことに礼を述べて、『部屋M』へと歩きだします。

M

4×3メートルの長方形の部屋です。西側の壁には、1体の骸骨と腐敗の進んだ死体があります。骸骨が18年前に戻ってこなかった探索者のボーエン、腐敗した死体がサークです。どちらの死体も、骨に刀傷がいくつもついていて、そのうちの一つが、致命傷になっています。

部屋の真ん中には、上半身だけの銀製のゴーレムが横たえられています。北の壁には、そのゴーレムのものらしい剣と盾が立てかけられていて、その武具を守るように、2体の竜牙兵が立っています。

ただし、盾の側に立っている竜牙兵は、ボロボロに崩れていて、もはや人型をとどめていません(ボーエンによって倒されたのです)。この竜牙兵は、完全に壊れているので、動きだすことはありません。

もう一方の竜牙兵も、武器を無くしており、かなり損傷を受けています(ボーエンとサークが与えたダメージです)。このため、本来の竜牙兵に比べると、生命点と打撃点が低くなっています。

竜牙兵は、武具に触れる者だけを攻撃します。冒険者たちが、銀のゴーレムや死体を持ち去ろうとしても、何の行動も起こしません。

ゴーレムの盾と剣は、形状からみるとスモール・シールドにブロード・ソードですが、人間が使うのなら、ラージ・シールドとグレート・ソード扱いになります。

どちらも筋力17で使用することができ、盾は回避力に、剣は攻撃力、追加ダメージに＋1のボーナスがつきます。

冒険の結末

ルオを連れて村へ戻り、事件の真相をキールに話すと、「それは、"オークレイ"の恥だから口外しないでほしい」と頼まれます。それはそうです。噂は、どちらも真実ではなく、しかも、事件が起こった非はすべて"オークレイ"の氏族の者にあるのですから。キールは交換条件として、冒険者たちの一行を受け入れるための便宜を図ってくれます。

冒険者たちが、キールの申し出を受けたのなら、村に対しては、4人の探索者はすべて"探索"に失敗したものとして、キールの口から語られることになります。

そして冒険者たちは、村に生じた事件を解決した者として、歓迎を受けます。

もしゴーレムの剣や盾を持ち帰っていた場合、冒険者たちが"探索"を成し遂げたと、キールが村人たちに話し、魔法の武具の所有権が認められます。"探索"を成し遂げたとい

うことになれば、村人たちは〝勇者〟に対する礼儀をもって、冒険者たちに接してくれるでしょう。

ルオを救い出して事件の真相を突きとめ、キールの指示に従って真相について口をつぐんだ（よけいな波乱を村に起こさなかった）のなら、２５００点の経験点を得ることができます。事件の真相を突き止め、キールの指示にも従ったが、ルオを救い出さなかったのなら、経験点は１０００点しか得ることはできません。

事件の真相を突き止め、ルオを救い出したが、キールの指示に従わず、村人たちに真相を暴露したのなら経験点は５００点しか得ることはできません。

大恥をかかされた〝オークレイ〟の氏族は、冒険者たちの一行を受け入れてはくれないでしょう。他の氏族の者も、この一件をもって、〝オークレイ〟とことを構えたくはないと考えます。冒険者たちは感謝されることはないでしょう。むしろ、〝オークレイ〟との協調関係をこれ以上悪くしないために、冒険者たちとはあまり関わるまいと考えるでしょう。

◆1 〝女王〟の啓示

ケイオスランドの住民たちは、〝女王〟と呼ばれる特殊な存在を信仰しています。この〝女王〟に対する信仰は、彼らの文化の根底を成すものであり、社会制度にも様々な影響が見られます。

〝女王〟はアレクラストで信仰されている神に等しい存在であり、自分を讃える者に啓示を与えます。啓示の内容は、大抵の場合何らかの示唆であり、啓示を受けた者はその言葉に従がわなければなりません。

啓示を受けることは、彼らにとって非常に名誉なことなのですが、中には啓示を受けたと偽って、勝手な行動をとる者もいるようです。

◆2 ゲイル・サイカーン

氏族は母系社会が基本であり、同じ氏族に属する者同士は、結婚は許されません。

同様に女性は、氏族の名を捨てることは許されないので、自然と男性は他の氏族の女性と結ばれることになります。

ただし自分の生まれた氏族への繋がりは持ち続けており、嫁いだ先でも自分の氏族を名乗ります。だから、キールの父親は〝サイカーン〟という氏族から〝オークレイ〟の氏族へと婿に来たわけです。

ただし、息子のキールは〝オークレイ〟の母ネーラから生まれたので、〝オークレイ〟を名乗ることになります。つまりどの氏族に属するかは、母方へと遡ることで決定するのです。

◆3 氏族の絡む問題……

氏族内で生じた問題は、その氏族で解決するというのが、彼らの基本的な方針です。しかし、〝探索〟に関する事件は、二つの氏族にまたがった問題になってしまったのです。

本来なら、二つの氏族が協力して問題の解決にあたるべきなのですが、なにしろ問題が問題だけに、すんなりと協調関係を結ぶことができないのです。

SWORD WORLD RPG

CHAOS LAND ルールセレクション2

清松みゆき

〝ソード・ワールド／ケイオスランド〟は、基本的に〝ソード・ワールドRPG〟のルールに従います。ですから、今号の〝混沌の地〟を舞台にしたシナリオをはじめ、〝混沌の地〟を舞台にして遊ぼうと思えば、『ソード・ワールドRPG』及び、『ソード・ワールドRPG上級ルール／分冊1・2』の3冊のルールブックが必要です。

さらに、〝混沌の地〟という特異な舞台を演出するため、〝ソード・ワールド／ケイオスランド〟では、その特異さに合わせて追加ルールを導入することになります。

〝ソード・ワールドRPG〟のルールに、ここで紹介されるルールを随時追加していくことで、〝ソード・ワールド／ケイオスランド〟のルールは完全なものとなっていくのです。

今号から、簡単に参照できるように、この追加ルール部分をシナリオから独立させました。

ここには、前号で紹介されたルールも再録しています。また、小説パート、シナリオ・パートとの関連がはっきりするよう、あえて「第2回」から始めます。

1.「精霊の不安定性」

〝混沌の地〟は、精霊界との繋がりが不安定な場所です。

このため、精霊界への扉が勝手に開かれ、精霊の帰還をまたず、勝手に閉じてしまうことがあります。

帰る場所を失えば、精霊は狂える精霊と化してしまいます。そして、周囲の生物に襲いかかってくることになります。

このため、〝混沌の地〟は、アレクラストに比べ、狂える精霊に遭遇する確率が非常に高くなります。

さらに、精霊魔法を使うさいにも、狂える精霊を呼び出す危険がつきまといます。

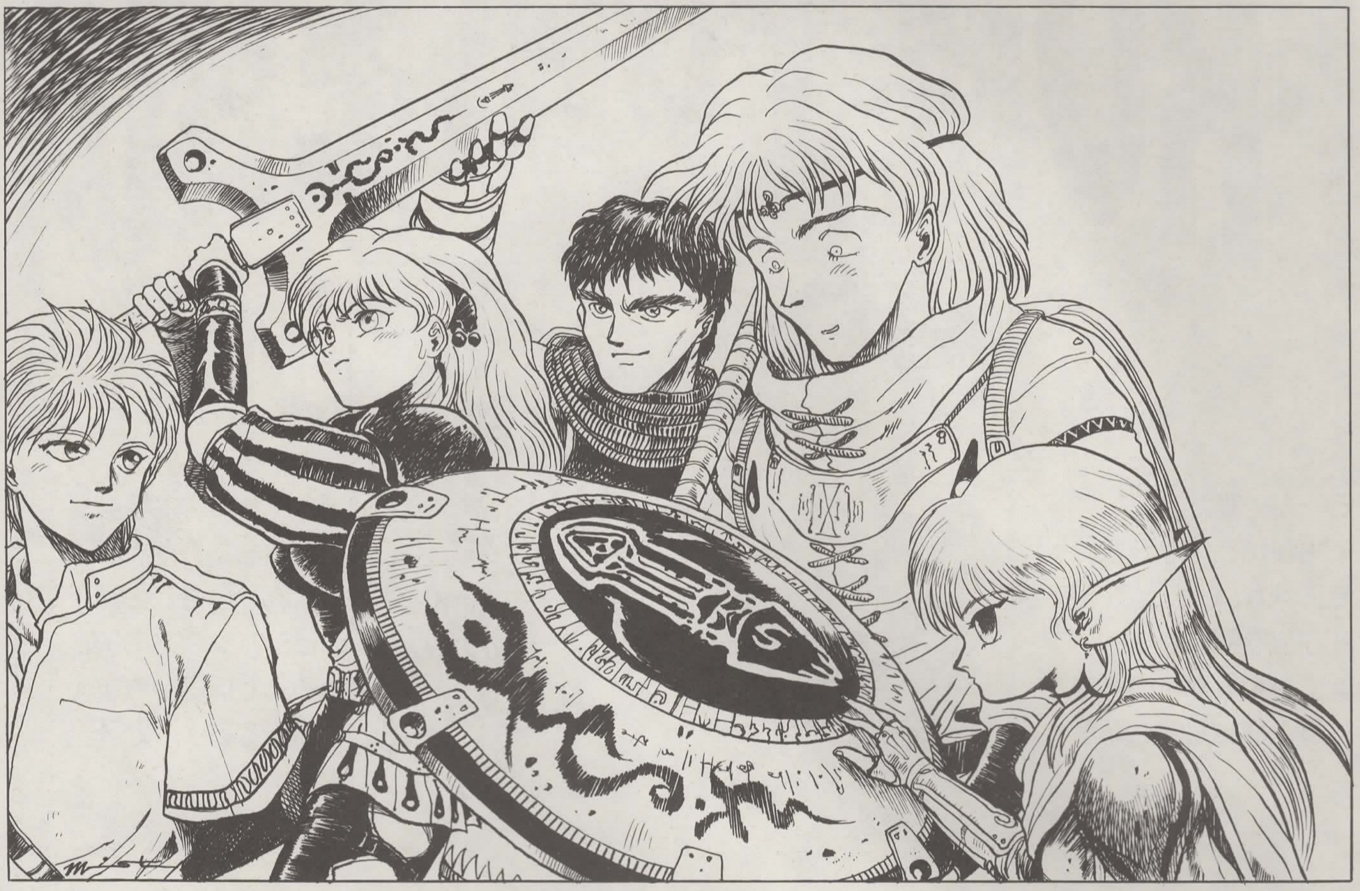
ゲーム上では、精霊魔法を使おうとしたとき、出目が1ゾロであるとこれが起こります。使おうとした精霊魔法が効果を現わさないだけに留まらず、狂える精霊が現われ、手近な生物に襲いかかってくるとしてください。

狂える精霊が現われた場合、襲いかかる対象は、常に無作為に定められます。これを制御する方法はありません。

狂える精霊については、『ソード・ワールドRPG上級ルール／分冊2』にいくつかが収められています。

2.知名度判定

アレクラスト出身の人間にとって、〝混沌の地〟の動植物の中には極めて馴染みの薄いものが存在します。そのため、通



常のセージ技能やレンジャー技能の判定では、そうした〝混沌の地〟独自の動植物の知名度はすべて16となります。

ただし、そうしたものでも知名度はすべて16／Xで書かれます。そして、知名度判定において、スラッシュ（／）の後ろのX以上の達成値を得れば、動植物の外観から、それをアレクラストのどの動植物に近いかを類推することが可能です。

ここまでが、前回の再録部分です。今回のルールは。

3. セージ／ケイオスランド技能

アレクラスト出身の冒険者は、〝混沌の地〟で冒険を行なうと、セージ／ケイオスランド技能を修得できます。

セージ／ケイオスランド技能（以下、セージ／CL）の能力は、ほとんど通常のセージ技能と変わりありません。

異なるのは、セージ／CL技能では、〝混沌の地〟におけるモンスターを判定するときに、より低い目標値で判定できるということです。〝混沌の地〟のモンスターの知名度は、すべてA／Xの形で書かれます。

セージ／CL技能で判定するときには、知名度判定の目標値はスラッシュ（／）の後ろのXとなります。通常のセージ技能での判定では、目標値はスラッシュの前のAとなります。〝混沌の地〟独自のモンスターに関しては、Aは必ず16です。

セージ／CLの獲得、上昇に必要な経験点は通常のセージ技能のものと同じです。ただし、すでに通常のセージ技能を持っているキャラクターは、そのセージ技能レベルまでは、セージ／CL技能の上昇に必要な経験点は半分でかまいません。

キャラクターは〝混沌の地〟にいる限り、通常のセージ技能を成長させることはできません。必ず、セージ／CLを上昇させてください。

また、セージ／CLを獲得したキャラクターは〝混沌の地〟の言葉を獲得（1レベルごとに会話、読文のいずれか）できます。

今まで知らなかった言葉を突然使えるようになるのは不自然であるとゲームマスターが考えるなら、技能の獲得とは別に、言葉を覚えるためには、1か月〜数か月の時間がかかるとしてもかまいません。

4. レンジャー／ケイオスランド技能

レンジャー／ケイオスランド技能（以下レンジャー／CL）は、通常のレンジャー技能とほとんど同じです。

異なるのは、レンジャー／CLでは、〝混沌の地〟独自の動植物の知名度判定が容易になることです。セージ／CLでの判定に準じてください。

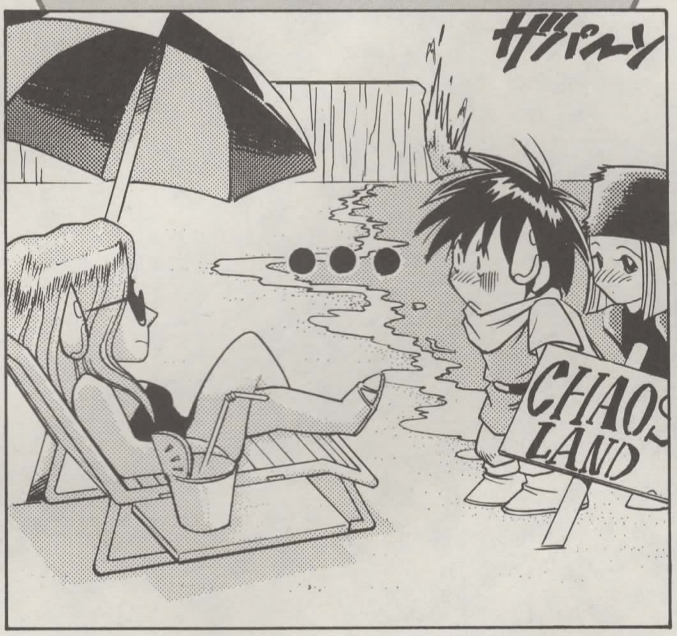
レンジャー／CLの獲得、上昇に必要な経験点は通常のレンジャー技能のものと同じです。ただし、すでに通常のレンジャー技能を持っているキャラクターは、そのレンジャー技能レベルまでは、レンジャー／CL技能の上昇に必要な経験点は半分でかまいません。

キャラクターは〝混沌の地〟にいる限り、通常のレンジャー技能を成長させることはできません。必ず、レンジャー／CLを上昇させてください。

ソード・ワールドRPG読者ページ

FROM FORCERIA

うーん、夏だ！
でも暑いとばかりはいってられない、だってほら、FROM FORCERIAのページは、みんなからの手紙でもっと熱いんだもんな！



たくさんのお手紙、
どうもありがとう！
これからもこの調子でビシバシ頼むぞ！
それではいっちょ、いってみよーか！

今号の「ケイオスランド・ワールドガイド」はどうだったかな？

さて、それではさっそく前号で募集した「ケイオスランドに渡るキャラクター」の優秀なキャラクターの発表です。たくさんのご応募本当にありがとう。

まずは、神奈川県の山田元宣君のキャラクターから。

●パパン=エドルド（ドワーフ、女、55歳）
器用度19（＋3）　敏捷度13（＋2）
知力15（＋2）　筋力17（＋2）
生命力21（＋3）　精神力15（＋2）
生命力抵抗力5　精神力抵抗力4
冒険者レベル2
冒険者技能　レンジャー2、ファイター1、セージ1
一般技能　クラフトマン（銀細工）6、マイナー（坑夫）7

〈生い立ち〉パパンは自然を愛する知的で温厚な性格のドワーフです。優秀な銀細工職人であり、採掘者でもあります。昔はゴーハで働いていたのですが、自分の仕事が自然を破壊していくのを嘆き、タラントの国王カーナニス三世の招きに応じてタラントに移り住み、そこで国王の自然を大切にする政策に共感し、以後国王に忠実を誓います。兵士としての訓練も受けており、鉱山や森を荒らすゴブリンと戦ったりもしていました。暇なときは動植物を観察したりして、知識を深めています。

〈動機〉銀の採掘のためにケイオスランドの自然が、ゴーハのように破壊されてしまうのではないかと危惧し、自分が正しい採掘方法を教え広めなければならないと思ったため。国王カーナニス三世はこれを許可しましたが、おそらく彼女の心の中にあった自責の念——ゴーハの自然破壊を知りながら、何もせずにタラントへ逃げてきたことへの——をみぬいたからでしょう。

〈清松氏コメント〉動機の目の着けどころがいい。銀細工がしたいというキャラクターが多いなかで、アレクラストの自然破壊を気にしている点が一歩進んでいる。

続いて、愛知県の長嶋宏和君のキャラクター。

●ベル・ジャックポット（人間、男、33歳）
器用度18（＋3）　敏捷度16（＋2）
知力14（＋2）　筋力10（＋1）
生命力11（＋1）　精神力7（＋1）
生命力抵抗力3　精神力抵抗力3
冒険者レベル2
冒険者技能　レンジャー2、セージ1
一般技能　ジャグラー3、クラウン（道化）4

〈生い立ち〉小さなころに見た小劇団の猛獣使いの姿に憧れを抱き、農家の家を15のときに飛び出して、「ボジョレイ・サーカス」の門を叩く。しかし、非力で精神力のない彼は、猛獣使いにはなれなかった。だが、彼は粘り強く、持ち前の器用さも手伝って5年後に曲芸師、ジャグラーとして入団、13年かけて安定した地位を手に入れる。

〈動機〉〝混沌の地〟の写本を手に入れて彼は変わった。他の皆が恐れる異形の動物の頁を食い入るように読み、こんな動物を自分の手で調教し、もう一度猛獣使いへの道を歩みたいと思ったのだ。

〈清松氏コメント〉動機が面白い。人生の再出発に期待したい。

次は、東京都の飲山他人君のキャラクター。

●アイレーナ・アムスタード（人間、女、18歳）
器用度15（＋2）　敏捷度15（＋2）
知力16（＋2）　筋力14（＋2）
生命力15（＋2）　精神力16（＋2）
生命力抵抗力4　精神力抵抗力4

冒険者レベル2
冒険者技能　ファイター2、セージ1、バード1

〈生い立ち〉ベルダインの中級貴族の娘。弟が生まれるまで、息子が欲しかった父に剣技を教えこまれた。お人好しで優しいが、実は行動力に富む気丈な娘。幼なじみで三歳上のラーダの神官の青年に憧れていたが、何と先日彼から婚約を申し込んできた。彼は大貴族の息子で、その両親は中級貴族のアイレーナとの結婚に反対している。

〈動機〉幸福の絶頂にあった彼女だが、ある日父が詐欺(さぎ)にあい、一家は破産。館を売り払い、親戚を頼ってその屋敷に転がり込んだ。父はショックで寝込んでしまい、婚約者の両親はここぞとばかりに婚約の破棄を一方的に通達してきた。青年はもちろん抵抗したが、両親は彼をオーファンの親戚のところに送ってしまう。一時は絶望した彼女だったが、ある日「写本」を読み、ケイオスランドでの一獲千金を夢見て冒険者になった。家の再興のために、そしてあの青年と一緒になるために、噂に聞く財宝を求めて、ケイオスランド行きの船に乗り込んだのである。

〈清松氏コメント〉借金を返すためにというのは結構ありがちなのだが、幸福から不幸のどん底へ、そこで一念発起するまでがスムーズ。

そして、山梨県の中山一也君のキャラクター。

●リグ・パレット（人間、男、22歳）
器用度15（+2）　敏捷度17（+2）
知力18（+3）　筋力11（+1）
生命力18（+3）　精神力17（+2）
生命力抵抗力4　精神力抵抗力4
冒険者レベル2
冒険者技能　プリースト（チャ・ザ）2、シーフ2、レンジャー1、セージ1、バード1
一般技能　ギャンブラー1

〈生い立ち〉リファールのチャ・ザの司祭の家に生まれる。商人でもあった両親が事故で他界し、跡を継いだがうまくいかず、借金の担保にした家、財産を没収されてしまう。心機一転、盗賊になろうとして盗賊ギルドに入ったが、直接の師にあたる盗賊がドレックノールのスパイだったことが発覚して処刑され、そのとばっちりを受けてギルドから追い出されてしまった。その後、賢者になろうとしたり、狩人の真似をしたり、吟遊詩人を目指したりしたが、どれも運悪く失敗。最後に手を出したギャンブルで大まけしたのを機に、リファールを出ることにした。「とほほ～」が口癖の自称悲観主義者で、弱音や泣き言ばかり言っているが、その行動は果敢にして俊敏。数々の不運にあってなお、チャ・ザへの信仰を失わないところにも、その精神の強さが見られる。

〈動機〉（何度目かの）心機一転で新たな人生を歩もうと、行き先も知らない大きな船に密航したら、よりにもよってケイオスランドに着いてしまった。

〈清松氏コメント〉山ほど1レベル技能を持っているのは反則ぽいが、キャラクター設定にあっているという意味では、徹底している。ただの方向音痴ではない。最後に笑わせる説得力はあり。

今回の紹介はこのくらいで。

このコーナーでは、ケイオスランドに渡りたい君のキャラクター、あるいは君が作ったケイオスランドに住むモンスターを募集しています。応募要項をよく読んで、どんどんご応募ください。君もケイオスランドで冒険をしてみませんか?

また、「ケイオスランド・ワールドガイド」に関する質問、「ケイオスランド・ルール」に関する質問も受け付けています。

★応募要項★

ケイオスランドに渡るキャラクター募集!

「混沌の地」で冒険させたい、あなたが作ったキャラクターを送ってください。応募に必要なものは以下のとおりです。

●キャラクター・シート
●キャラクターの生い立ち
●そのキャラクターがケイオスランドに渡る動機
※キャラクターは、冒険者レベルが1～2レベルのものに限ります。

「キャラクターの生い立ち」には、そのキャラクターがどのような生まれや性格をしていて、ケイオスランドに渡るまでは何をしていたかを考えてください。

また「ケイオスランドに渡る動機」を考える際に、まったく新しい「ケイオスランドに関する噂」を考えて下さってもOKとします。

キャラクターの能力より、どれだけ面白い「生い立ち」や「動機」を考えているかを優先して審査します。面白いキャラクターは、このページで紹介させていただきます。

ケイオスランドに住むモンスター募集!

ケイオスランドに上陸したキャラクターたちを待ち受けるモンスターを募集します。応募の要項は以下のとおりです。

●モンスター・データ（形式は、ソード・ワールドの形式に準じる）
●データの追加項目として「不確定時」の項目を付け加える

「不確定時」というのは、アレクラスト大陸から来た人間が、初めてそのモンスターを見たときどのように見えるかを表わす項目です。詳しくは、今号掲載の「ケイオスランド・シナリオ」を参照してください。

この「モンスター部門」は、モンスターレベルに応じて「1～4レベルのモンスター」「5レベル以上のモンスター」の2部門に分けさせていただきます。また、幻獣／魔獣をベースにしたものよりも、動物をベースにしたもののほうが採用される確率は基本的に高くなります。

優秀なモンスターは、「ケイオスランド・シナリオ」で使用させていただくことがあります。

締切

キャラクター、モンスターともに、7月30日とさせていただきます。

宛先

〒102　東京都千代田区富士見1－12－14
富士見書房RPGドラゴン編集部
FROM　FORCERIA第2号係

封書による複数応募は認めますが、その場合も一枚一枚の裏面に住所／氏名を明記してください。たくさんのご応募、お待ちしております。また、掲載シナリオのプレイレポートなどもあわせてお送りください。

冒険を『読む』! 最強の月刊小説誌

FANTASY SENSATION
DRAGON MAGAZINE

8月号は
定価
600円(税込)で
絶賛発売中!!



●ソード・ワールドRPG総特集
激突! ソード・ワールド10大パーティ
幡池裕行　草彅琢仁　中村博文
歴代SWリプレイパーティがせいぞろい。泣く子も踊る、お待ちかねRPG総特集!

●特別前後編企画!
パラダイス・フリートRPGリプレイ
ガラティアへの序章「黄金の鍵」
朱鷺田祐介＆イラスト青木邦夫
「パラフリRPG」ルールブック発売記念! 2ヶ月連続リプレイ掲載だぁ!

●絶好調の人気連載小説
風の大陸
竹河聖＆イラストいのまたむつみ
太陽帝国へ到着したティーエたちだが、早速秘薬を巡る事件に巻き込まれてしまった……

●好評シリーズ新連載!
未来はきみのもの
冴木忍＆イラスト竹井正樹
メルヴィ&カシムの新シリーズ、連載開始!! えぇーっ! メルヴィが料理上手って本当!?

●他、人気作品掲載! 読みごたえアリ!!

熱い夏には読書だねっ!!
根拠はないが

8月号は書店にて7月8日発売!!



●おまたせ第二部開始!!
はいぱーぽりす
MEE
会社が倒産、賞金首は没収。不幸のどん底にたたき落とされた夏姫と桜の逆襲がはじまる!

●待望の新章スタート!
サイレントメビウス
麻宮騎亜
完全復帰したキディをわき目に香津美の苦悩は続く…ついに第2部クライマックスに突入!!

●本誌初登場のコンビが贈る意欲作!!
イクセリオン
原作・平野俊弘
作画・本多　将
地球の平和を守るためあらわれたイクセリオンと地球人・甲斐者の戦いが開始される!!

●他、人気作品好評連載中!!

月刊コミック
ドラゴン
8月号
定価
490円(税込)

富士見書房　〒102 東京都千代田区富士見1-12-14　電話(03)3261-5375　振替/東京7-86044



宇宙はこんなに「おバカさん」だ!



パラダイス・フリートRPG
発売おめでとうシナリオ

■ズーロジカル・ダッチェス

動物好きの大伯母様

DESIGNER 朱鷺田祐介 YOUSUKE TOKITA
ILLUSTRATOR いづな よしつね YOSHITSUNE IDUNA

みんな、病院は怖くないかあ⁉（おーっ！）
予防注射は好きかあ⁉（おーっ！）
「三倍おバカさんな宇宙（当社比）」を舞台に
華麗なるドタバタが繰り広げられる『パラフリRPG』
その発売を記念して、シナリオを掲載だ！
さあ、トランプの用意はいいかな？

78Pへ GO!



SHADOWRUN TOKYO

AUTHOR
江川晃
AKIRA EGAWA

ILLUSTRATOR/CG WORK
藤川純一／NMP
JUNICHI FUJIKAWA/NMP

上野

魔法使いたちの住む街〝上野〟。この映像はこの近くに住むメイジの友人に会いに行く途中、偶然撮れたものなのよ。突然どこからともなく現れた炎の精霊に対して、彼女は逃げることなく立ち向かい、最後には精霊を消滅させてしまったわ。私は戦いが終わってから彼女に詳しいことを聞こうと思って待ち構えていたんだけど、いつの間にかどこかに消えてしまったの。それにしても普通の人なら炎に包まれて燃えつきてるところね。

ドミノのファインダーが2050年のTOKYOを映し出す

〝TOKYO〟は2035年に起きた渕社とアサクラ社の抗争、俗にいう〝東京紛争〟以来どこの企業にも属さない中立都市と定められた。そのため2050年の〝TOKYO〟は各都市から自由を求めてやってきた人々であふれ、日本でも有数の人口過密地帯になってしまった。現在この街は中央区（旧23区）を中心に栄えている。

上野の街は東京の中でも自然の回復がみられた数少ない場所の一つだ。そのためか、この街はシャーマンを中心とする魔法使いが集まって生活している。上野公園も〈覚醒〉の影響をうけたため、ちょっとした原生林になってしまった。上野周辺には魔法に関係したものを取り扱う店が多数存在する。その中でももっとも変わっているのは魔法使い専用の病院があることだろう。この病院は、あらかじめ魔法の能力を持っていることを証明して登録しておけば、格安の料金で魔力の損失を抑えた治療をおこなってくれる。噂では魔法使いを確保したいメガ・コーポレーションの援助をうけて営業しているらしいが、こういった施設があること自体、上野が魔法使いたちの街であることを象徴しているといえるだろう。

対する秋葉原は日本有数、いや世界に誇るハイテク・マーケットであるといえる。この街で手に入らないハイテク商品は存在しないと言っても過言ではない。裏の世界の手続きさえふめば、違法なサイバーデッキやプログラム、はては銃器まで一通りのモノをそろえることができる。そう、コネさえあれば企業の試作モデルを手に入れることさえ可能なのだ。ただ、そういったハイテク商品をあつかっている店の全てが近代的なイメージを持っているかというとそんなことはない。薄汚れたジャンクショップに無造作に飾られているサイバーデッキが掘り出し物だったりするのだ。この街で必要なものを手に入れるにはそれなりのコネと経験が必要になる。

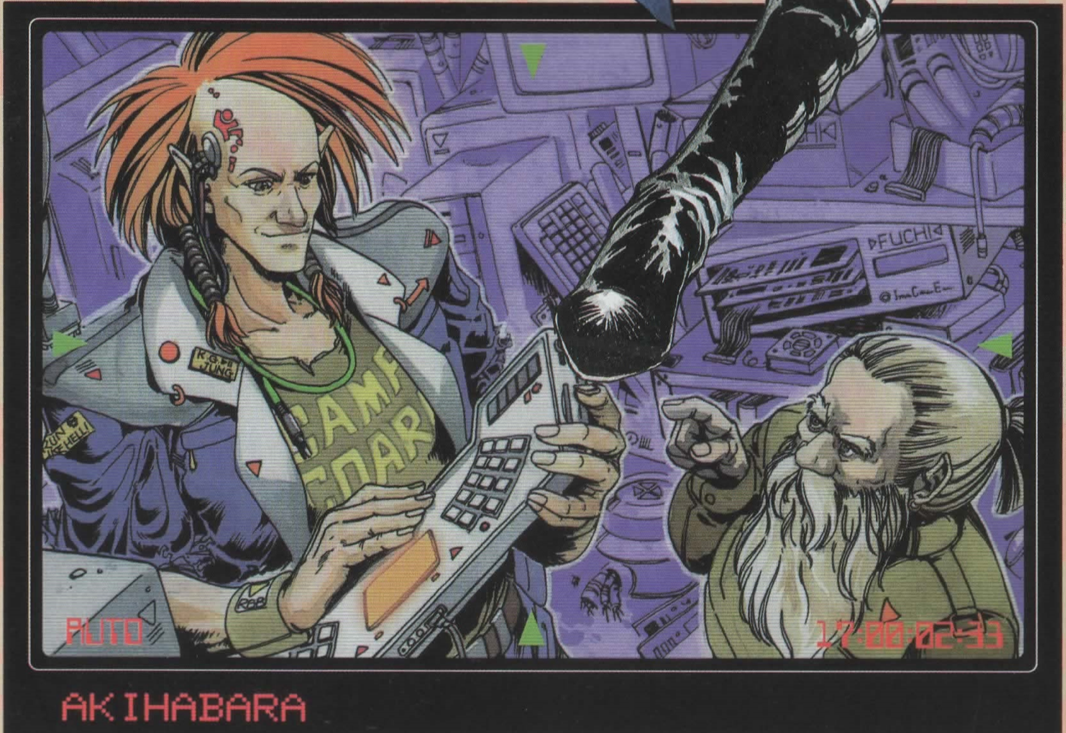
SHADOWRUN TOKYO

TOKYO EYE-SHOT



**科学と魔法が共存する都市"TOKYO"
この街で生きる住民のほとんどは
大企業が保証する生活のもとで生きている
彼らにとってメディアから送られてくる
映像はまさに最高の娯楽なのだ
この街をところせましと駆けぬけ
視聴者が求める映像を撮りつづける
特ダネレポーター、ドミノが捕らえた
さまざまな映像を今日は紹介しよう**

第2回



秋葉原

メタヒューマンのドワーフが店員のこの店は、秋葉原でも通(つう)が通うサイバーショップ。素人が行っても相手にしてもらえないちょっと変わった店ね。この日は渕社の試作品のサイバーデッキが市場に流れているとかで取材にいったんだけど、この店にあるのは一昔前のタイプのものばかり。ただ中身はその外見通りの性能とは限らないけどね。



アーチストたちが集まる華やかさとギャングたちがたむろする危険さを合わせ持つ街〝渋谷〟。この映像は局に持ち込まれた情報をもとに、ギャングたちの抗争現場を捕らえることに成功したものね。この場所は渋谷でも特に人通りの無い地域で、彼らの戦場にはもってこいの場所みたい。彼らストリート・ギャングは縄張り意識が強いから、他のグループが自分たちのテリトリーに入ってくると、すぐに力を使って排除しようとするの。

渋谷

渋谷は二つの顔を持つ若者の街だ。一つはロッカーたちアーティストの集まる華やかな街の顔、もう一つはギャングがたむろする危険な街の顔だ。街の表通りにはライブハウスやアミューズセンターなど若者の遊戯施設が数多く立ち並んでいて、ごく普通に遊ぶにはもってこいの場所だが、いったんそこを離れて路地裏に入れば命の保証はない。路地裏はギャングたちの縄張りだからだ。いまこの街では数多くあるストリート・ギャング同士の抗争の他に、横浜から進出してきたギャング集団を交えての熾烈（しれつ）な縄張り争いが展開中だ。この街では、明日のスターを夢見てやってきた若者が、気がつけばストリート・ギャングになっていた、というのもよくある話なのだ。

〝東京紛争〟後の新宿は高架鉄道をはさんだ西と東でまったく別の世界を形成している。

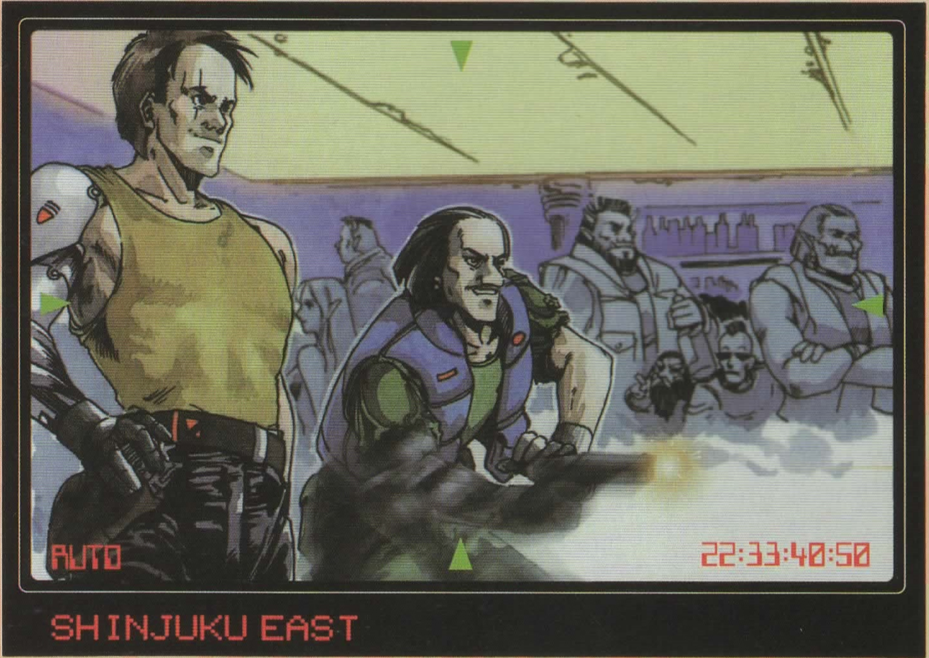
まずはエリートの街〝西新宿〟。ここは旧都庁舎を改造した東京行政庁を中心に高層ビル群が立ち並ぶ、行政の中心地だ。この街を代表する建物として、一度は訪れたいのが地上140階建ての超高層ビルディング〝ハイランド〟だろう。1階から20階までは一流のブティックや食品店などが集まる高級店舗街で構成されている。その上の60階までは大企業の支局や独立企業のオフィスなどが入居しているビジネスフロア。そして、それより上の階は上流階層の人間が住む高級居住フロアとなっている。このビルに重要な施設が集まるのも、ここが東京でトップクラスのセキュリティを保っているからだ。まさに西新宿の象徴といえるビルだろう。

対する〝東新宿〟はランナーたちの街だ。雑然とした雰囲気のこの街は、東京でも有数の繁華街をかかえていて、さまざまなバーや飲み屋が密集している。一見すると治安の悪そうな街だが、ランナーたちが幅をきかせているため、かえって大きなトラブルが起きない。また、東新宿は暗い過去を持つ者でも関係なく受け入れてくれる街でもある。例えメ



西新宿

あるメガ・コーポレーションに便宜をはかった、ということをメディアにすっぱ抜かれたこの議員。私がインタビューしたときはしらじらしく言い訳していたけど、その日のうちに辞表を提出したわ。この街では汚職は日常茶飯事だけど、ライバル企業にそのことをリークされて企業の争いに巻きこまれる人もたまに出てくる。まあ一種の見せしめね。



このバーはランナーたちの溜り場になっているところなの。この街はさまざまな人種と情報が集まる場所だから、自然とランナーたちが集まってきたみたい。こういったバーは、彼らにとって憩いの場であるとともに、仕事の斡旋、情報収集や依頼主との接触の場などを兼ねる場所にもなっているの。

東新宿



タヒューマンでも迫害をうけることなく生活していくことができるのだ。
〝ＴＯＫＹＯ〟で生きていくのは決して難しいことではない。企業の保護のもとでなら、なに不自由のない生活を送ることが可能だ。しかし、自由を求めて生きていくには、ずば抜けた腕前と豊かな経験が必要なのだ。

弾丸飛び交う危険地帯
ここが私の撮影フィールド



コンビニでの強盗事件
それはヤツに出会う
きっかけでしかなかった

2050年 3月12日 18:34:23

″あたし″は、息があがりそうになっていた。ホルスターに入ったプレデターの感触を何度も確かめる。そうしていても、緊張で自然と手が軽く汗ばんでくる。

鉤爪にやられた左肩の痛みが、いやにはっきりと感じられる。

とにかく、逃げなければならない。獲物を追い詰めるのには慣れているが、自分が追いかけられるのはしっくりこない。

″あたし″は、かすかな明かりしかない狭い路地を駆けていた。心臓の鼓動がどんどんと早まる。

でも、なんてことだろう。

路地は唐突に行き止まりになった。アルプ・ナビゲーションに誤りはないはずだ。ディスプレイに映し出された地図では、路地はまだ続いている。どうやら、はめられたらしい。

″あたし″は、後ろを振り向いた。薄明かりの中を見通すことはできない。だが、眼をこらしていくと、闇の中に2つの赤い輝きが浮かびあがった。

″奴″が来た。今度は″あたし″が狩られる番なのか。″あたし″は、息をのんだ。

『美貌のクリッター・ハンター、ディアナ。任務遂行率90％を超える彼女にもついに危機が訪れる！ 獲物を狩り立てるはずのハンターは、いつしか自分が標的になっていることを悟る。これは卑劣な罠なのか？ 最強のハンターのプライドを賭けた、ディアナの反撃がはじまる！ MMJ社、三月の新作。″ダーク・ハンターIII″。東京市街、各コンビニエンス・ストアで絶賛発売中』

最後はお決まりのセールス・トークだ。わたしは、いよいよ完全に現実に引き戻された。

2050年 3月12日 18:35:18

取材の空き時間をみて立ち寄った渋谷のコンビニエンス・ストア。たくさんの棚で埋めつくされ、ただでさえ手狭な店内がもっと窮屈に感じられる。

わたしは、小さなパッケージに収められたデモ用のシムセンス・チップを棚に戻した。なかなかの力作のようだが、いまひとつ好みに合わない。まっとうな世界に生きているならこれで充分かもしれないが、本物の緊張感を知っているわたしにとっては、どうしても違和感がある。それに、標的を追うハンターが逆に追われる羽目になるなんて話は縁起でもない。もっとも、これは″標的を追う″レポーターであるわたしの個人的な意見だが。

棚を埋めつくすさまざまなシム・チップは壮観ですらある。アクション・アドベンチャーからラブ・ストーリー、果ては子供には見せられないものまで。およそ考えられるかぎりの作り話（フィクション）がそろっている。

シムセンス。物語の登場人物とまさに一体化できる究極の娯楽。棚に備え付けられたホロ・ディスプレイには、絶えず広告が浮かびあがっていた。タイアップ広告のおかげで、コンビニ売りのシム・チップの値段は驚くほど安くなっている。――数分のデモ・チップだけでも、″プレデター″や″アルプ・ナビゲーション″やらという商品が出てくるのはそういう事情だ。

わたしの隣では、シェードをかけた男が心ここにあらずといった様子でデモ・チップにふけっている。さっきから、あれこれとチップを取り替えては、恍惚とした表情を浮かべている。

わたしは、シムセンスの棚から″雑誌″の棚へと移った。ここ数日あちこちをかけずり回っていたので、コンビニ売りの″雑誌″で

TOKYO EYE-SHOT

ニュースを確認しておこうと思ったからだ。いくつかの専門誌を手に取って、ワゴンに放り込んでいく。

いまや雑誌と言っても、小さなプラスチックのパッケージに光学チップを収めただけのものになっている。〝紙〟を使った雑誌など、いまとなってはほとんど姿を消している。

情報の速さでは、家庭用の端末に送られてくる〝新聞〟などには及ばない。しかし、雑誌には重要な情報が正確に要領良くまとめられている。あとで読み返すには、これが丁度いいわけだ。

あとは食べ物を仕入れておけばいいだろう。わたしは、ワゴンを押しながら食品の棚へと移ることにした。

2050年 3月12日 18:40:32

食品の棚も、他の棚に負けないほどいろとりどりの品物が並んでいる。

値段だけは安い大豆加工食品やドラック・チップ、インスタント食品。果ては〝完全栄養食品〟というふれこみで、それさえ食べていれば生きていけるという代物まである。これも、少し前までは味気ない食べ物だったが、いまやさまざまな味付けがほどこされたものもある。

〝料理〟が完全な趣味になったのも、加工の手間のいらない食べ物が主流になったからだ。わたし自身も、自分で食事を作るということはない。あちこち飛び回っていて、ゆっくり食事などしている時間がとれないということもあるし、そもそも興味がないこともある。

わたしは、お腹のふくれそうなものを適当にみつくろってワゴンに放り込んでいった。シムセンスの棚と同じく、ここにも客がいる。ボディ・ラインもあらわな真紅のスーツを着た女。しかし、ワゴンに山のようにジャンク・フードを詰め込んでいるのは、どこか滑稽な感じだ。

二人連れの少年が店に入ってきたのは、ちょうどその時だった。

2050年 3月12日 18:43:28

少年たちは、入口を背にして、店の中に威嚇するような視線を投げかけた。だが、わたしのいるあたりは店の奥まった一画になっているので、少年たちがこちらに気づいた様子はない。

少年たちはどちらも口もとに薄笑みを浮かべ、人を嘲るような表情をしている。こめかみのデータジャックまでこちらを笑っているようだ。

一方は、がっしりした体格で、コートの上から弾帯を巻きつけたミリタリー風。もう一方は、対照的なやせぎすの少年だ。どちらも、着古したコートの内側に右腕を隠している。真っ赤に染めて逆立てた髪型は、どこかで見覚えがある。……そう、確かストリート・ギャングだ。だが、連中の縄張りはこのあたりではない。

どうやら一騒動ありそうだ。わたしの勘が、そう告げていた。

店員も不穏な空気を感じたのか、カウンターの下に手をやり、いつでも非常用のボタンを押せるようにしている。

しかし、少年たちは、そんなことにはおかまいなしだった。一動作でコートの下からサブマシンガンを取り出した。

間近にいるシェードの客はまだシムセンスの世界に没入したままで、まったく気づいた様子もない。

少年たちは、何のためらいも見せず、引き金をしぼった。

乾いた銃声とともに、シェードの客と店員が撃ちぬかれる。シェードの客は自分が撃たれたことにさえ気づかなかったはずだ。

「ふはははは、この店は俺たちが乗っ取ったぜぇ」

少年たちは口々にわめきながら、店の中に弾丸をばらまいた。棚に積み上げられた商品を、派手に弾き飛ばす。だが、反動で激しく銃身を揺らしているところを見ると、銃の扱いには慣れていないらしい。

2050年 3月12日 18:45:56

赤いスーツの女は、何が起こったのかをようやく理解して悲鳴をあげようとする。わたしはとっさに手を伸ばしてその口を押えた。

少年たちがこちらに気づいていないのは好都合だが、このままじっとしているわけにもいかない。直接標的にされることはないが、それでも流れ弾がすぐそばにある菓子の中身をぶちまけたりする。

わたしは人さし指を唇に当て、声をあげないように合図した。女は、ひどく怯えた表情のまま、何度もうなずいて見せる。

わたしは、腰のホルスターからベレッタを抜いた。背中を低くして、棚の端まで移動する。しゃがみこんだ姿勢のまま銃撃が止むのを待ち、そろりと顔をのぞかせてみた。

ミリタリー風の少年は、カウンターの中に入り、こちらに背を向けてクレッド・チェッカー——出納管理の端末——をいじくってい

ストリート・ギャング

平たく言ってしまえば、ストリートを根城とする〝不良少年〟たちの集団です。ただ、そこから普通に連想できるイメージとは、ずいぶん異なるかもしれません。非常にしたたかでタフ、そして時に凶悪です。はっきりとした縄張りを持ち、それを侵す者は容赦なく排除します。

ストリート・ギャングを構成するのは、10代からせいぜい20代までの少年たちが中心です。弱肉強食のストリートで生き抜くには、精神的にも肉体的にも強靱でなければなりません。ストリート・ギャングたちは集団となることでそれを補っているわけです。仲間を守り、縄張りを守る。これが彼らに共通の、そして最大の掟です。

一口にストリート・ギャングと言っても、単なる浮浪児の集まりから、企業も顔負けの高い組織力を持つ集団まで、その規模や実力はさまざまです。有力なギャングは、大勢のメンバーを率いるカリスマ的なボスを中心としているのが普通です。あるいは、ヤクザやマフィアといった犯罪組織が背後に控えていることもあるでしょう。

ストリートを根城とするギャングは、重要な情報源でもあります。縄張り内のことなら、そこで起こったちょっとした出来事や住人たちの事情まで幅広い情報に通じているでしょう。

る。少年が体を動かすたびに、端末に取り付けられた小さな手製の機械がちらちらと眼に入る。どうやら、不正に端末を操作するための装置らしい。
やせぎすの少年は、口もとを歪めたままで弾倉を交換している。しかし、手付きがどこかぎこちない。少しもたついた感じで、自分の手元しか見ていない。
おあつらえむきだ。わたしはやせすぎの少年の脚に狙いをつけた。そのまま、ゆっくり引き金をしぼる。

2050年 3月12日 18:50:17

不意の銃声と共にやせぎすの少年が倒れたのを見て、ミリタリー少年が我に返った。体を起こし、反射的に銃を構えなおす。
わたしは、ふたたび棚の陰に身を隠した。足を抑えて苦痛にうめく少年の声が聞こえる。
「くそお、誰だっ！」
ミリタリー少年が声をあげた。相棒が倒されたせいか、声のトーンが一段高くなっている。
ストリート・ギャングの中にはプロ顔負けの戦闘力を持つ者も少なくない。しかし、この店を襲った少年たちはまだまだ子供のようだ。不意に仲間を倒されて動揺しているのがわかる。大声を張り上げているのが何よりの証拠だ。これでは、自分の位置が相手に筒抜けになってしまう。彼らに比べれば、まだまだわたしのほうが〝場慣れ〟している。
わたしは棚の陰に隠れたまま、少年の立てる物音に耳を澄ました。彼が緊張に耐えられなくなったときが勝負だ。
「くそっくそっくそっ！」
ミリタリー少年は意味のない叫びをあげて、ひとしきり銃を乱射した。わたしが隠れた棚も何発かの銃弾に貫かれる。

だが、そのあたりが限界のようだった。緊張の糸が切れたミリタリー少年は、ばたばたと派手な足音をたてて店の外に飛び出そうとする。
「待ちなさい！」
言いながら、わたしは棚の陰を出た。
「銃を捨てなさい！」
両手でベレッタを握り、少年の脚に狙いを定める。少年は凍りついたように足を止めた。
一瞬観念したように思えたが、少年の肩が微妙に揺れた。わずか何分の一秒かの動きだが、それで充分だった。少年は、振り向きざまにこちらに銃を向けようとしている。呼び止めたのが女の声だったので、油断したのかもしれない。
わたしは、少年が振り返るより速く、その右足を撃ちぬいた。

2050年 3月12日 19:00:21

少年たちから銃を取り上げ、拘束を終えた頃には、店の前にもちょっとした人だかりができていた。少年たちは足を撃ちぬかれた痛みにうめき続けていたが、あいにくこの程度の傷で命を落とすことはない。
そうこうしているうちに、聞き慣れたサイレンの音が近づいてきた。東都警備──ECP──のパトロール・カーが到着したのだ。わたしは、嘆息したい気分を抑えて店を出ようと思った。駆けつけた隊員に事情を話さなければならないだろう。
しかし、その前にやっておくことがあった。現場や周囲の状況をカメラに収めておくのだ。せっかく生の現場に出くわしたのに、みすみす放っておく手はない。
と、そのとき、ブーツでなにかを踏みつけた。砕けた光学チップ。〝使用済み〟のBTLチップ──麻薬性のあるシムセンス・チップ──だ。使いかたは普通のシムセンス・チップと同じ。だが、脳の快楽中枢を刺激するため、一度使えば止められなくなるのだ。いまのストリートでは、〝本物の〟麻薬以上に幅を効かせている。
さっきの少年たちが使った物だとすれば、あんなことをしでかしたのも納得できる。BTLチップは、少しずつ脳や神経を蝕（むしば）んでゆく。ありもしない妄想や誘惑にとりつかれて悲劇的な事件を引き起こすのもめずらしくはない。

2050年 3月12日 19:01:20

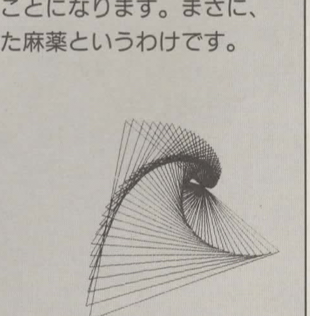
警察に事情を話すために店を出たわたしは、どういうわけか野次馬たちから拍手で迎えられた。
どうやら、やんちゃなギャングをこらしめた英雄のように受け止められているらしい。どうにも気はずかしい気分だ。こういう場はさっさと退散するにかぎる。今日ばかりは、こちらに歩いてくるECPの隊員が救いの神に思えた。
そして。このとき撮った絵に〝奴〟が写っていたことに気づくのは、もっとあとになってのことだった。

2050年 3月18日 17:50:39

薄闇に包まれた高架鉄道の駅前は、ちょっとした人波になっていた。見上げるほどの高さにまで築き上げられた軌道は、大きな壁のようにも見える。〝壁〟の向こう側には、西日が大きな影を作っているはずだ。
あちこちにプラスチック・ペーパーのビラを配っている少年の姿がある。〝メサイア・メーカー〟というバンドのライブの案内。
ここはさまざまなメディアが集まる街でもある。表通りでは、ごく小さなスペースを見つけては、ストリート・ミュージシャンたちがライブを繰り広げている。通行人の多くは、さして興味を引かれるわけでもなく、そのま

シムセンス

『シャドウラン』世界の代表的な娯楽です。〝仮想現実〟の技術を応用したもので、映画や小説に代わる娯楽と言えるでしょう。登場人物とまさに一体化できるわけです。
シムセンスに触れるときに忘れてはいけないのは、BTL（＝Better Than LIfe、〝人生よりすばらしい〟）チップの存在です。これは、脳の快楽中枢を刺激して大きな快楽を引き出しますが、強い習慣性を持っています。そしてBTL中毒に陥ると、脳細胞にダメージを受け、記憶の欠落や妄想といった副作用を引き起こし、最終的には命を落とすことになります。まさに、ハイテクが産み出した麻薬というわけです。



TOKYO EYE-SHOT

ま素通りしていく。しかし、中には熱狂的なファンがいるのか、黄色い声援を浴びているグループもある。大メディアのプロデューサーに認められ、一夜でメジャーへの階段を駆け上るシンデレラ・ストーリーもあながち夢ではないのだ。

しかし、人ごみにまぎれてしまえば、一瞬で現実に連れ戻される。耳を澄ませば、人々のざわめきや街路を往き来する車の騒音、そしてボリュームを上げた演奏の音は全部混じりあってしまう。それはまるで、街全体が大きなきしみをあげているようにも聞こえる。

表通りからわかれた路地の入口あたりには、数人でたむろしている少年たちの姿がある。この街の影の主役、ストリート・ギャングだ。少年たちは、油断のない表情で周囲をうかがっている。羽根飾りを使ったコスチュームが彼らのトレード・マークらしい。

メディアを中心としたきらびやかな一画を離れれば、まとわりつくようないかがわしさを放つ街になる。これにくらべれば、ランナーたちの街、東新宿はもっと〝乾いた〟感じだ。

ギャングがたむろする渋谷の一画と、ランナーたちが集まる東新宿は、お互いを比べてこう表現されることがある。

東新宿の危険さには分別がある。しかし、渋谷の危険さには分別がない。どちらが厄介かはいわずもがなだ、と。

2050/3/18

2050年 3月18日 17:58:42

コンビニでの騒ぎから6日後、わたしはふたたび渋谷の街まで足を運ぶことになった。あんな騒ぎに巻きこまれた後だけにあまり気乗りはしなかったが、仕事絡みではそうも言っていられない。

局を介して匿名のニュース・ソースから連絡があったのだ。ギャングの抗争事件に関してとびきりの情報があるという。だが、うまい話にはたいてい裏がある。今回も、落ち合うために指定された場所は、渋谷でも特にいかがわしい地域だった。だからと言って、無視することはできない。メディアの世界に生きている以上、たとえ危険があろうと出向かなければならないのだ。

指定の場所は薄暗い路地を進んだ一画にある。ECPのパトロール区域からも外れ、ギャングが縄張りにしている一帯だ。

大きく息をついてから、わたしは、暗くどんよりとした路地へと足を踏み入れた。

2050/3/18

2050年 3月18日 18:02:12

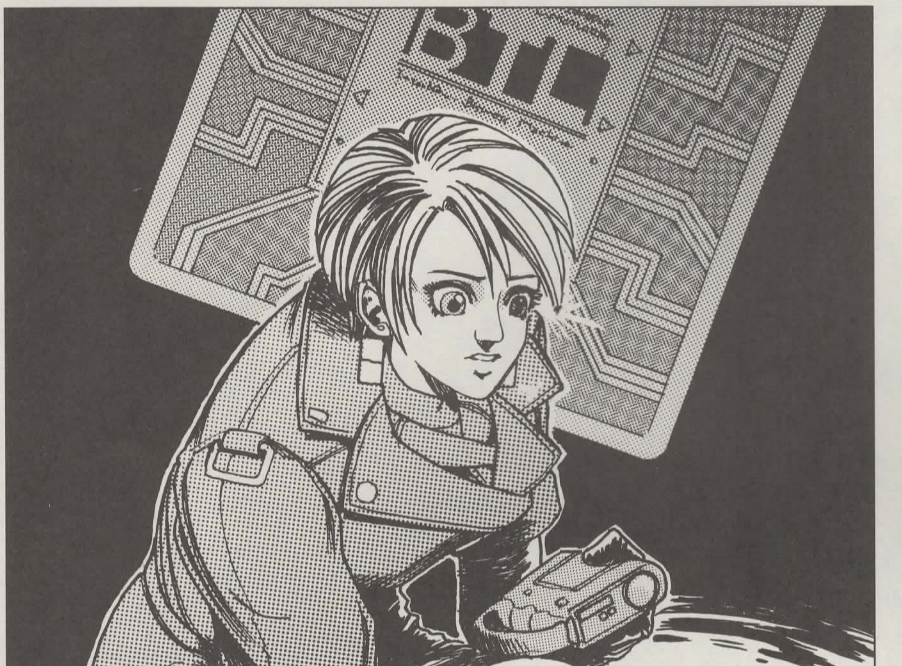
人通りはないものの、路地の舗装はかなりボロボロになっている。よく見ると、道路の片隅にはブランド名も刻まれていないシムセンス・チップが散乱している。6日前、コンビニの前に見つけた物と同じだ。自己消去した〝BTLチップ〟の残骸。そんなものが足元に無造作に転がっている。

まぎれもなくギャングたちの縄張りに踏みこんだことを意味していた。

人気の絶えた路地には明かりらしい明かりもない。周囲の建物から漏れる窓の光が、ときおり小さなスポット・ライトになって路地を照らしているだけだ。

と、一瞬の緊張が体を走った。うずくまった若者の姿が視界の隅に入ったのだ。こめかみのデータジャックから地面に置いた装置までケーブルが伸びている。BTLの幻覚に押し流されているのだろう。若者は、幸せ一杯の表情を浮かべたまま、あたりに視線をさまよわせている。

すでにあたりは薄闇に包まれており、生身



の眼ではあまり見通せなくなっていた。わたしはサイバーアイの視界を低光量用に切り換えた。周囲から集まるわずかな光を増幅し、ある程度の暗闇も見通せるようになる。しかし、大昔のニュース・フィルムのように、粒子の粗いどこかぼんやりとした視界だ。

路地に足を踏み入れてから、首筋の裏側がピリピリと緊張している。さっきから背後に視線を感じるのだ。

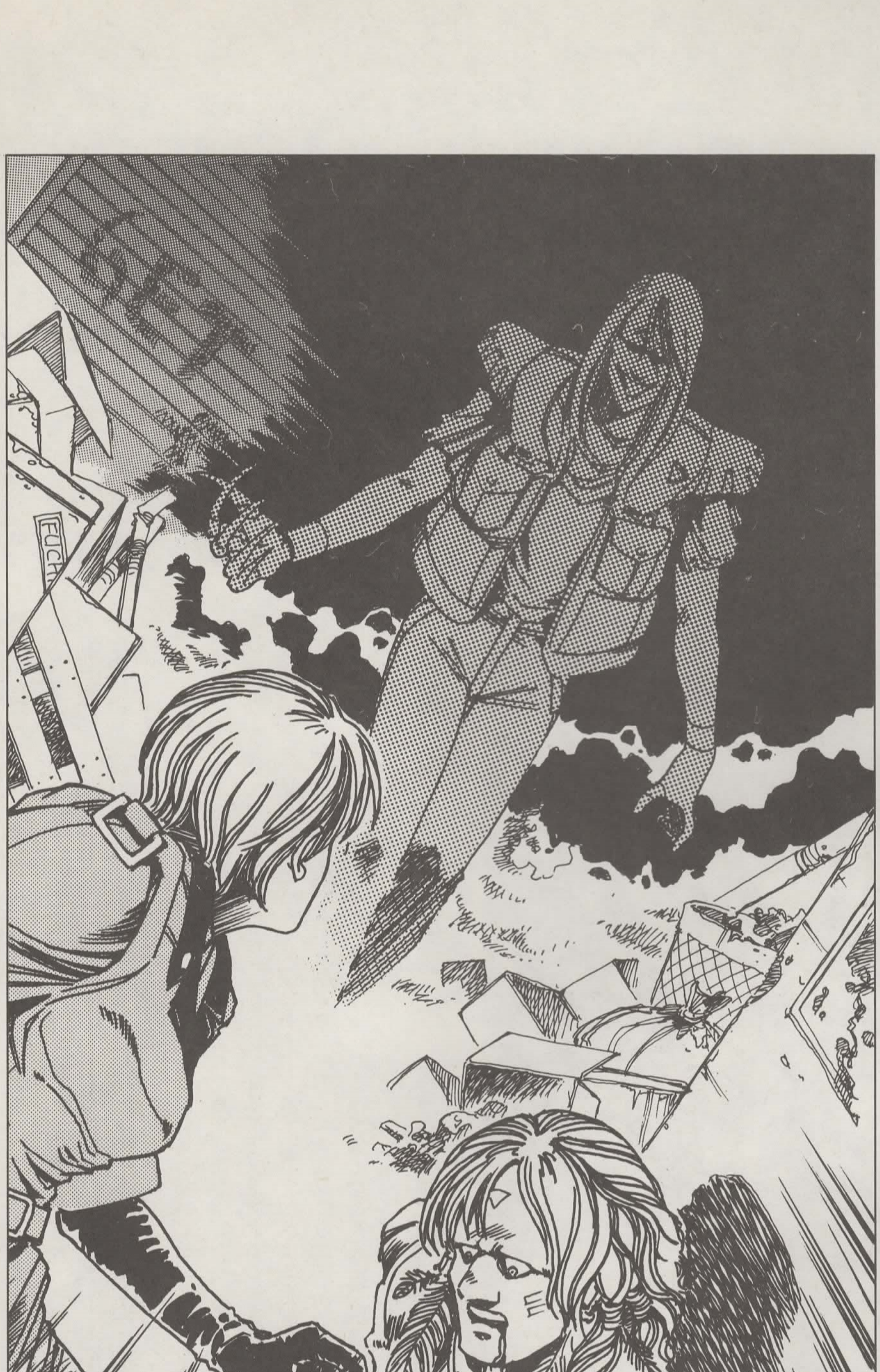
どうやら尾行につかれたらしい。この暗がりでは後を振り返って確認することもできないが、誰かがわたしを尾けているのは間違いない。

ギャングの縄張りでは、侵入者に尾行を放つことがある。侵入者の正体を見極め、自分たちの縄張りにふさわしくないと判断すれば、ただちに排除にかかるのだ――それは、必ずしも〝生きたまま〟追い出すという意味ではない。

暗がりにまぎれてじっと監視されているというのは、あまり気分のいいものではない。こちらも〝招待〟を受けてやって来たとはいえ、安心はできない。

「！」

不意に、背後からくぐもった悲鳴が聞こえた。



振り向いても、薄ぼんやりとした視界には人の姿はない。わたしは腰のケースに収めたハンディ・カメラに手を伸ばしたが、思い直してサイバー・アイに仕込んだカメラを作動させた。いざというときに備えて、片手を空けておきたかったのだ。右手で愛用のベレッタを握りしめる。

なるべく音をたてないようにして、少しずつ悲鳴の聞こえた方向に近づいていく。不思議と逃げようという気は起こらなかった。何かおかしなことがあるなら、多少の危険は冒してでもそれを見届けようという気持ちのほうが強い。レポーターとしての習性が、すでに体にしみついていた。

2050/3/18

2050年 3月18日 18：12：30

足音をひそめ、十歩ほど進んだ。最初は路肩にちらばるガラクタにまぎれて気がつかなかったが、誰かがうずくまっていた。

「誰？　そこでなにしてるの？」

答えはない。

油断なく銃を構えながら、わたしはうずくまった人影に歩み寄った。

うずくまっているのは、少年だった。服のあちこちに、羽根飾りを多用したアクセサリーをつけている。暗い視界のなかでも、まだどこかあどけなさが残っているのがわかった。だが、少年はぼんやりとした目でこちらを見返すだけだった。鼓動が止まっている。

そして胸からは、鋭く光を反射する金属が突き出ていた。それが背後から少年を貫いた刀だとは、すぐに理解できなかった。

2050/3/18

2050年 3月18日 18：13：05

わたしは、いままでのことをとっさに思い返した。

さっきこのあたりを通ったときには、ガラクタ以外になにもなかった。

眼の前の少年は、羽根飾りを多用したコスチュームから考えて、ストリート・ギャングの一員だろう。路地の入口あたりにも、同じ格好をした少年たちがいた。

縄張りに入ったわたしをマークしていて、なにかのトラブルに巻きこまれたのか？　いや、トラブルに巻きこまれたのは、わたしの方かもしれない。

不吉な感覚を振り払おうとしたとき、前方

TOKYO EYE-SHOT

の闇がかすかに動いた。黒い影をはぎ取るようにして、澱んだ光のなかに一人の男があらわれた。
長身痩軀の若い男。長く垂らした前髪越しにこちらを睨む眼が、一瞬輝きを放ったように見えた。
わたしは、理解するより速く、反射的にガラクタの陰に飛びこんだ。
「ひはははは。会いたかったぜぇ。次はおまえだ!!」
甲高い声で、男がそう宣言するのが聞こえた。まさか、わたしを狙っている？
わたしは、体を屈めたまま、別の物陰まで移動した。もっと大きな銃を持ってくるべきだったかもしれない。少年を殺したのはいまの男だろう。問答無用で背後から刀を突き立てるような奴が相手だ。愛用のレベッタが、いまは少し心許なげに思えた。
塗装のはげた鉄の看板の陰に隠れたわたしは、少し息をつき、駅前で渡されたプラスチック・ペーパーを丸めて放り投げた。……反応はない。
わたしは、ゆっくりと顔をのぞかせた。しかし、視界には暗闇が広がるだけだ。不吉な影をたたえた男は、すでに消えうせていた。
自分が狙われていると実感するには、あまりに唐突で、あまりに一瞬の出来事だった。しかし、目の前に転がっているギャングの死体はまぎれもなく現実だ。
わたしはその場に座りこんだまま、大きく息を吐いた。
「まったく。なんてことよ……」
立ち向かう覚悟を決めるには、あと数秒が必要だった。

2050年 3月18日 18:15:58

わたしは、サイバーアイで撮影した絵をカメラに移し替え、背中に背負った小型のブリーフ・ケースから小さなプラスチック・ケースを取り出した。中には、スクリーン付きのキーボードと、いくつかの光学チップが入っている。わたしは、ずらりと並んだチップから一つを選び出し、首筋のチップ・ジャックに差しこんだ。
わたしの体には、スキル・ワイヤというサイバーウェアが埋めこまれている。特殊な反射や動作を収めたソフトと組み合わせれば、習ったことのない技術でもこなせるようになるという代物だ。万一に備えて、格闘の技術を収めたスキル・ソフトをメモリに取りこんでおく。銃が使えなくなった場合に備えての、せめてもの策だ。
まだやるべきことはある。
次にキーボードを取り出した。多機能の携帯型ワークステーション〝ポケット・セクレタリ〟。内蔵の電話機能を使い、コネのデッカーである〝雑学屋〟の直通番号を呼び出す。
数回の呼び出しのあと、雑学屋の声が答えた。
「はい？」
「仕事よ。それも緊急。頼まれてくれない？」
前置きなしに、用件に入る。
「ええけど、なんや。やぶからぼうに」
雑学屋は、当惑したような声で答える。
「ちょっと厄介事に巻きこまれたみたいなのよ。説明する時間が惜しいわ。いまから〝絵〟を送るから、映ってる男を特定して」
どんなときでも絵は撮っておくものだ。先程の身長痩軀の男の画像データをポケット・セクレタリに取りこみ、電話回線を使って雑学屋の元に送る。
「なんとも粗い絵やな」
即座に雑学屋から反応が返ってきた。
「こいつは、羽根飾りをトレード・マークにしてるストリート・ギャングのメンバーを殺してるわ。他にわかってることは、どういうわけか、わたしを狙ってるってことだけ」
「……わかった。あんまり期待はせんでくれよ」

2050年 3月18日 18:20:13

わたしは、雑学屋の連絡を待ちながら路地を引き返した。いまは少しでも人気のある場所へ出るべきだろう。ベレッタを構えたまま、少しずつ歩を進めてゆく。
しかし、雑学屋に情報収集を頼んでから4分以上が過ぎている。彼にしては遅すぎる。そう思いはじめたとき、携帯電話が軽い呼び出し音をたてた。雑学屋からの返答だ。
「おかしな奴に見込まれたようやな。あの絵の男、ストリート・ギャングくずれや。通り名は、〝黒炎〟」
雑学屋は、まず答えだけを伝えてきた。
「どういうこと？」
「おまえさんの話に出てきた〝羽根飾り〟のストリート・ギャング——フェザー・スカル——がらみのシステムから洗ってみた。そしたら、二か月ほど前にギャングを抜けたメンバーのなかに、あの男、黒炎が入っとった」
わたしは黙ったままで、雑学屋の言葉をうながす。
「もともとフェザー・スカルの用心棒をやっとったんやが、ＢＴＬがもとで追い出されたらしい」
ＢＴＬチップ。わたしは、路地の片隅に転がったチップの残骸を思い浮かべた。
「確かに腕は立つ男のようや。サムライ並みとは言わんでも、それなりにサイバーウェアをつこうとるからな。しかし、ＢＴＬの副作用で、自分が本物のサムライやという思いこむようになった。それで、強そうな奴を見つけては、やたらと喧嘩をふっかけとったというわけや。フェザー・スカルも、そんな危ない奴をメンバーとして置いとくわけにもいかん。うかつに他のギャングのメンバーにでも手を出そうもんなら、ギャング同士の抗争にもなりかねんからな」
「で、どうして、そんな奴がわたしをつけ狙うわけ？」
雑学屋に責任があるわけではないのだが、返す言葉がどうしてもとげとげしくなってしまう。
「残念ながら、そこがわからんのや。どこを調べても、黒炎とおまえさんを結びつける材料はない。なあ、あいつの眼の前でなんか派手な立回りでもやらんかったか？」
「立ち回り？　別に……」
少し考えて、わたしは息を飲んだ。
「どうした？」
「ひとつ心当たりがあったわ……少し待って」
雑学屋との会話を打ち切ったわたしは、ポケット・セクレタリのコンピュータを起動し、内蔵電話の回線を使って自室のコンピュータを呼び出した。
さっきの黒炎の絵を取り出し、6日前の騒ぎのときに撮った絵と照らしあわしていく。
コンビニにやって来たギャングたち。
シムセンスのデモ・チップを試していた男。
ジャンク・フードを山のように買い込んでいた女。
怯えた様子でカウンターの下に手を差し入れていた店員。
当然、どれも違う。
遅れてやって来たＥＣＰの隊員。
これも違う。そして……。
コンビニを取り巻いた野次馬たち。
何気なく捉らえた絵のなかにそいつが映っていた。人だかりの後で、こちらを凝視している長身の男。それが、黒炎だった。
「まったく……とんだ見込み違いよ」
スクリーンにピックアップされた映像を見ながら、大きくため息をつく。
わたしは、もう一度雑学屋に話しかけた。
「もうひとつ、手配を頼むわ……」

2050年 3月18日 18:35:01

ようやく表通りの喧騒が近づいてきた。すっかり日は暮れているが、渋谷駅の周辺は時間を感じさせないほど明るく、騒がしい。

ここまで来ればとりあえず安心できるだろう。とりあえず、銃は腰のホルスターに収めておく。いくぶん心許ないが、表通りで銃を振り回すわけにもいかない。

そのまま路地を抜けたわたしは、うまく雑踏にまぎれこむことができた。奴も、人ごみの中で襲ってくることはないだろう。

ライブの演奏が終わったのか、大きな歓声が聞こえた。

と、不意に強く腕を引っ張られた。わたしは人ごみの中であやうくバランスを崩しそうになる。

何が起こったのか、すぐには理解できなかった。

すぐそばで女性の悲鳴が上がり、わたしを中心にして人波が二つに割れる。あたりの騒音も、一瞬だけ聞こえなくなる。

振り返ると、無表情にこちらを見下ろす黒炎の姿があった。クロームの爪が長く伸び、鋭利な刃物になっている。

右の肩口に軽い痛みがあった。

黒炎の爪がかすめたらしい。もし姿勢を崩していなければ、もっと深く切り裂かれていただろう。

「もたもたすんじゃねえっ！　逃げるぞ」

かたわらの少年――見事なタイミングでわたしの腕を引いた少年――が、叱咤するように言い放った。少年は、羽根飾りをあしらった革のコスチュームに身を固めている。フェザー・スカルのメンバーだ。

「けぇっ！」

人ごみであることも構わず、悪炎はふたたび挑みかかってきた。

わたしは、とっさに素手戦闘のソフトを起動させた。切りかかってくる黒炎の動きにあわせて、体がひとりでに反応する。振り下ろされる爪をかわし、脇腹に蹴りを見舞う動きだ。

だが、黒炎の動きははるかにすばやい。シャッと乾いた音をたて、クロームの爪が繰り出したわたしの右脚をえぐった。

「やめろ！　まともに戦っても、あんたでは勝てねえ。さっさと逃げんだよっ！」

人ごみをかきわけながら、少年が叫ぶ。少し引っかかるものを感じながらも、わたしは少年に従った。

接近戦闘

接近戦闘は武器戦闘とは異なり、お互いの技能を直接比べ合うかたちになります。お互いの技能でサイコロを振り合い、成功数の多い側が相手をに打撃を与えることができます。つまり、技能や能力値の差がはっきりと効いてくる戦いなのです。

これは言い換えれば、相手より技量が上であることがあきらかなら、非常に有利な戦いかたであると言えます。射撃戦闘では、たとえ技量の差があっても、ある程度の怪我は覚悟しなければなりません。しかし、接近戦闘に持ちこむことができれば、こちらが一方的にダメージを与え続けることもできるわけです。

ところがこちらの技量が劣るなら、これほど不利な戦いはありません。こちらから攻撃を仕掛けても、殴り返されてしまうでしょう。しかし射撃戦闘なら、有利な条件を得るように工夫すれば、技量では劣っていても充分に逆転することができるわけです。

2050年 3月18日 18:39:22

「助けてくれたことには感謝するけど、ずいぶんと手回しがいいじゃない。まるで、わたしの動きがわかってたみたいね」

再び薄暗い路地に逃げこみながら、わたしは切り出した。

「俺たちゃ、あいつに落とし前をつけさせなきゃならない」

少年は、こちらを振り向かずに答える。

「仲間はおろか、ちょっと強えと思った相手にゃ見境いなく手を出しやがる。このままじゃあ、他のチームにも示しがつかねえんだ」

「……なるほど。読めた気がするわ。わたしを呼び出したのは、あんたたちね。情報を提供するとか適当なことを言って。わたしをうろつかせておけば、あいつが出てくると踏んだんでしょ？」

「はっ、そいつは言い掛かりだな」

少年は、結局こちらを振り向かなかった。

2050年 3月18日 18:52:31

どのくらい走っただろうか。路地を抜け、少し開けた場所に出た。

「ここで黒炎の野郎を待ち受ける算段さ。えらく回り道しちまったが……」

軽く息を切らせて、少年が口笛を吹いた。

ギャングたちは、さまざまな方法で仲間と連絡をとることができる。この口笛も、仲間に対する合図なのだろう。しかし、なんの反応も返ってこない。

「妙だな。仲間が来てるはずなのに」

少年がいぶかしげな表情を浮かべながら、口笛を繰り返す。何度か目に、それに答える口笛が返ってきた。わたしたちがやって来たのと同じ方向から、誰かが近づいて来るのが見える。

「なにやってんだよ、遅せえじゃ……」

「待って」

わたしは、近づこうとした少年を制した。

不吉な予感は的中した。やって来たのは、あちこちに返り血を浴びた黒炎だ。

「ひはははは。俺だよ、俺。仲間をあてにしてんなら、俺様があらかた眠らせてやったぜぇ」

黒炎の眼は、獣の瞳のように、かすかな光を反射している。

「俺がおめえらを守ってやってたことを忘れたのかぁ？　おめえらのやりかたなんざハナからお見通しさぁ」

黒炎は、正面から少年の視線を受けても、まったく臆さない。手のつけられない尊大さに凝り固まった彼には、ストリート・ギャングなどもはや眼中にないのだろう。

「安心しな。別に殺しちゃいねえからよぉ。弱え奴をいくらぶち殺したところで、自慢にゃなんねえしよぉ」

黒炎はわたしに向き直った。

「さあ、強え姉ちゃんよぉ。かかってきなぁ。さっきの続きをやろうぜぇ」

言いながら、右手の爪を伸ばす。

「残念ね。わたしを倒しても、自慢にはならないかもよっ！」

わたしはベレッタを抜いた。だが、黒炎の動きのほうがわずかに速い。一気に距離を詰めると、左手でわたしの胸倉をつかみ上げる。



黒炎は間近に顔を近づけ、唇の端をつりあげて笑った。

「まさか、こんなもんで終わらねぇよなぁ?」

クロームの爪が左の頬をなでる。暖かい液体が首筋を伝った。

と、ギャングの少年がナイフをきらめかせて躍りかかった。黒炎は、わたしから眼を離さず、右手だけを返して少年のナイフを受けた。そのまま少年の腹を蹴り飛ばす。少年は、腹を押えて苦悶のうめきをもらした。

「さぁ、力を見せてくれよぉ」

少年が動けなくなったのを見ると、黒炎はわたしの胸元を絞めあげた。両手で振り払おうとしても、びくとも動かない。

「そんなもんじゃねえだろぉ。さあ、力を見せなぁ」

鈍く光る爪がわたしの両眼に近づく。

「そこまでだぜ。〝サムライ〟さんよぉ」

不意に声が響いた。しわがれた低音。聞き覚えのある声だ。

黒炎は、ゆっくりと後を振り向いた。

暗がりから巨漢のオークが姿を見せた。腕利きの――そして正真正銘の――サムライ、寂鬼だ。

「そこの姉さんより強い奴とはやりたくないかい?〝サムライ〟さん?」

黒炎は直観的に寂鬼の強さを感じ取ったのか、わたしの胸倉をつかんでいた手を離した。

「遅いじゃない、寂鬼」

少し咳き込みながら、わたしは言った。悪態をついたところで、安堵の色は隠せない。

「すまねえな。ここを見つけるのに手間取っちまった。だが、もう安心していいぜ」

寂鬼は凄味のある笑みを浮かべて、黒炎に向き直った。

「さあ、黒炎さんとやら。今度は俺が相手だ。本物のサムライってやつを見せてやるぜ」

悠然と構えた寂鬼に、黒炎は弾むような動きで躍りかかった。

2050/3/20
2050年 3月20日 15:18:27

万一に備えて寂鬼を呼び寄せておいたのが正解だった。もし彼がいなければ、こうやって事件を振り返ることもできなかっただろう。

寂鬼と黒炎の一騎打ちは、寂鬼の一方的な勝利に終わった。黒炎も生身の人間と比べればかなりの使い手なのだろうが、いかんせん相手が悪すぎる。叩きのめされた黒炎は、わたしと寂鬼の手で警察につきだしておいた。黒炎は、ボロボロにされても、結局最後まで負けを認めようとしなかった。

こういうケリのつけかたは、フェザー・スカルのメンバーには納得できないかもしれない。だからと言って、彼らの好きにさせる気にはなれなかった。みすみす殺されるのがわかっていて、ギャングたちに黒炎を引き渡すわけにはいかなかったのだ。

残念なのは、黒炎に追いかけられた顛末をお蔵入りにしなければならないことだ。局に持ちこめばかなりの値段で売れるのはわかっているが、まさか、わたしが逃げ回っている様を放送させるわけにもいかないだろう。

追われるレポーターなんて、どう考えても様にならない。

SCENARIO

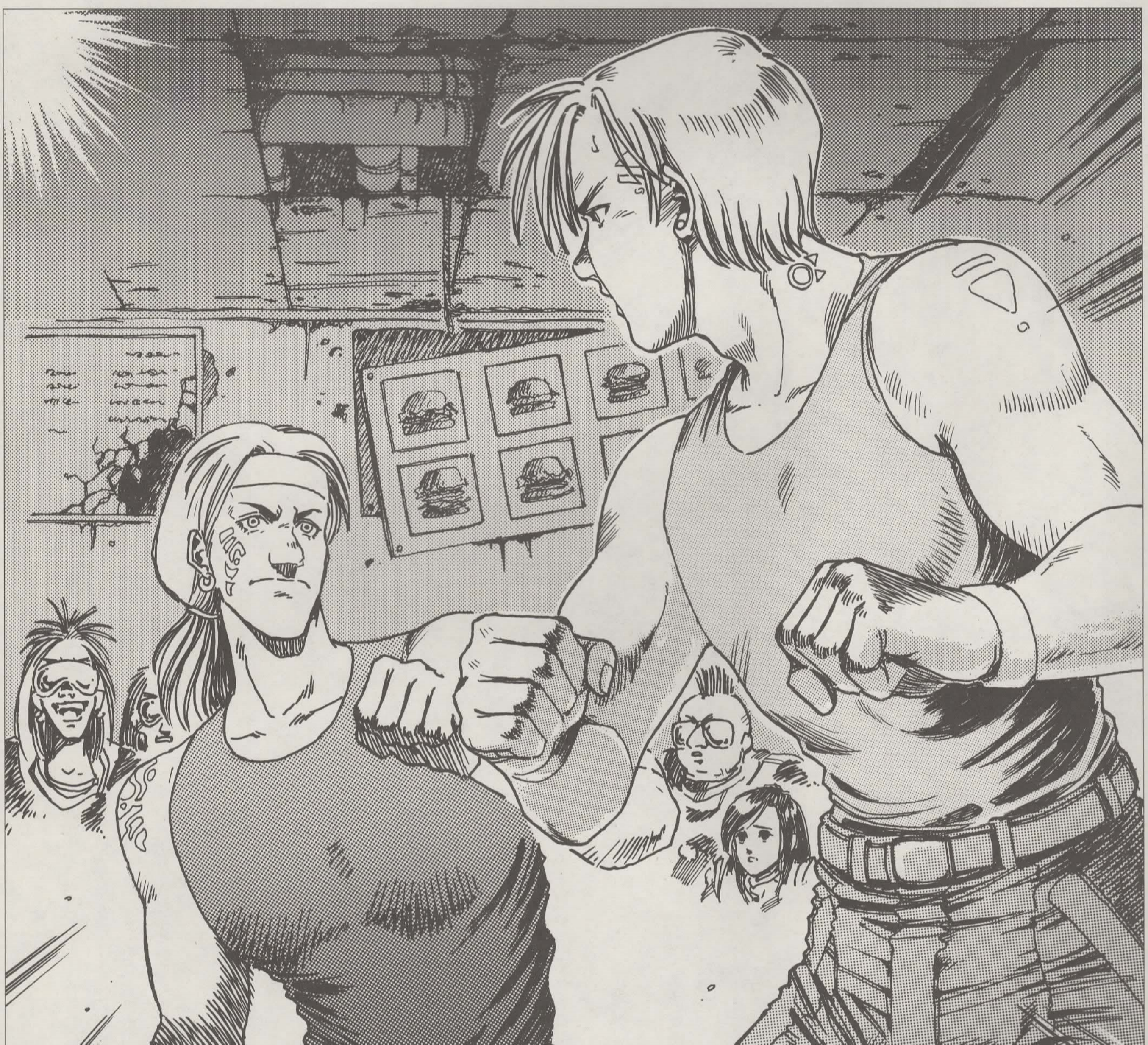
SHADOWRUN TOKYO

DESIGNER
村川 忍
SHINOBU MURAKAWA

ILLUSTRATOR
藤川純一/NMP
JUNICHI FUJIKAWA/NMP

MAPDRAWER
竜胆丈二
JOUJI RINDOU

日々ライバルを蹴落とそうとしている企業家たち
彼らにとってスキャンダルは身の破滅を意味する
俺達が請けた仕事はそんなトラブルの処理だった
戦闘ルールを簡単に理解できるようデザインされた
2人プレイヤー専用の入門シナリオの登場だ！



SHADOWRUN S

ストリートの掟

はじめに

プレイヤー用情報

このシナリオは、『シャドウラン』のゲームマスターのために書かれています。シナリオのプレイが終わるまでは、プレイヤーは内容を読んではいけません。

ゲームマスター用情報

このシナリオは、『シャドウラン』に慣れていないゲームマスターを想定して書かれています。初めてマスターするという人でも無理なく遊べるように、射撃戦闘と接近戦闘のみに絞り、魔法やマトリックスについては扱っていません。また、ルールブックを参照すべきときは、シナリオの中でその都度指示しています。

プレイヤー：このシナリオは、プレイヤー・キャラクター二人用にデザインされています。したがって、プレイヤー人数は一〜二人です（できれば二人）。

プレイヤー・キャラクター（PC）：このシナリオは、ストリート・サムライとフォーマー・カンパニー・マンのアーキタイプを用いてプレイします。キャラクターシート（ルールブックP308〜309）をコピーして、アーキタイプのデータを書き写してください。データでわからない点があっても、とりあえず気にすることはありません。

『シャドウラン』に慣れたゲームマスターなら、別のキャラクターを用意してもかまいませんが、初心者のゲームマスターは、必ずアーキタイプを用いてください。

仕事の依頼

コンタクトの選択

プレイが始まったら、PCのコンタクトを二人ずつ選ばせてください。フォーマー・カンパニー・マンのコンタクトの一人は、ミスター・ジョンソン（ルールブックP222）でなければいけません。そのほかには、コンタクトについての制限はありません。

コンタクト：情報収集やアイテムの手配などで、PCを助けてくれるNPCのことです。詳しくは、ルールブックP211〜224を参照してください。

依頼の概要

フォーマー・カンパニー・マンの元に、ミスター・ジョンソンから連絡があります。会社の重要人物の一人娘が、家出してストリート・ギャングの仲間になっているというのです。フォーマー・カンパニー・マンは、娘の救出を依頼されます。

ミスター・ジョンソンは、フォーマー・カンパニー・マンの元上司です。名前は適当に決めてもかまいません。

会社名は、フォーマー・カンパニー・マンが出身企業を決めるなら、その会社にしてください。具体的に決めなくても、シナリオの内容には影響しません。

ミスター・ジョンソンの依頼

フォーマー・カンパニー・マンに、元上司のミスター・ジョンソンから電話連絡があります。「内密に頼みたい仕事があるのだが……」フォーマー・カンパニー・マンが承知すれば、秘密厳守を念押しした上で、アポイントをとります。その際は、信頼できる仲間を同行してもよいとのことです（もちろん、ストリート・サムライ）。

サムライとカンパニー・マンが、根城にしているバーで待っていると、ミスター・ジョンソンが時間通りにやってきます。

ミスター・ジョンソンはさっそく仕事の話を始めます。「じつは、わが社の重要人物の令嬢が家出をしてしまった。さらに困ったことに、ストリート・ギャングの仲間になってしまったのだ」

ミスター・ジョンソンは、次のような情報を教えてくれます。

➡令嬢の名前は西行寺綾子、一七歳。身元確認のため、数枚の写真を渡してくれる。線が細く、躾のよさそうな娘だが、意志の強そうな目をしている。

➡綾子は、みずからの意志で家出した。ストリート・ギャングに誘拐されたのではない。

➡会社はストリート・ギャングと交渉し、金を渡して綾子を取り返そうとした。しかし、にべもなく拒否されている。

➡会社としては、事件を表沙汰にはできない。ミスター・ジョンソンは、フォーマー・カンパニー・マンに察してほしい様子（つまり、綾子の父親の立場に傷がつくから）。また会社が派手に動くと、ライバル企業に嗅ぎつけられ、事件を利用されるおそれがある。

➡そこで、会社は外部の人材に協力を求めることにした（つまり、フォーマー・カンパニー・マンのこと）。内密に、かつすみやかに綾子を連れ帰ってほしい。

➡綾子は、ストリート・ギャング『フェリーンズ』と行動を伴にしている。彼らは渋谷地下街の放棄された一画を根城にしており、十人前後のメンバーがいると見られている。他のギャングとの繋がりはなく、独立した小集団と見られる。

➡根城と思われる地下街は封鎖されているが、ある廃ビルの地下から入り込むことができる（廃ビルの位置を教えてもらう）。『フェリ

ーンズ』の根城が、地下街のどこにあるかはわからない。

⬇PCたちは、万が一にも綾子を傷つけてはならない。予防措置としてゲル弾を支給する（各銃器ごとに24発）が、使用はPCたちにまかせる。ただし、PCたちの責任で綾子が負傷したことが明らかになったら、報酬は支払わない。

⬇綾子を救出したら、すみやかに連絡をとること。ただちに受け渡し場所を指定する。

⬇報酬は、一人あたり4000新円。成功報酬で後払い。必要経費、危険手当も含む。

ミスター・ジョンソンは、最後にPCたちの質問を受けます。質問の内容によって、以下のような情報が得られます。

◆綾子は、どのようにして『フェリーンズ』と知り合ったのか。

⬇どうやら、以前お忍びで外出されたときに知り合ったらしい。友人に洩らした話によると、ボスの「ファインド」に心酔しているらしい。

◆綾子はどこにいるのか。

⬇確証はないが、ボスと行動を共にしているだろう。『フェリーンズ』の根城である、渋谷地下街にいると見られる。

◆『フェリーンズ』の狙いは何か。

⬇わからない。交渉の経過から、身代金目当てでないことは確実。綾子を仲間として受け入れていると見られる。

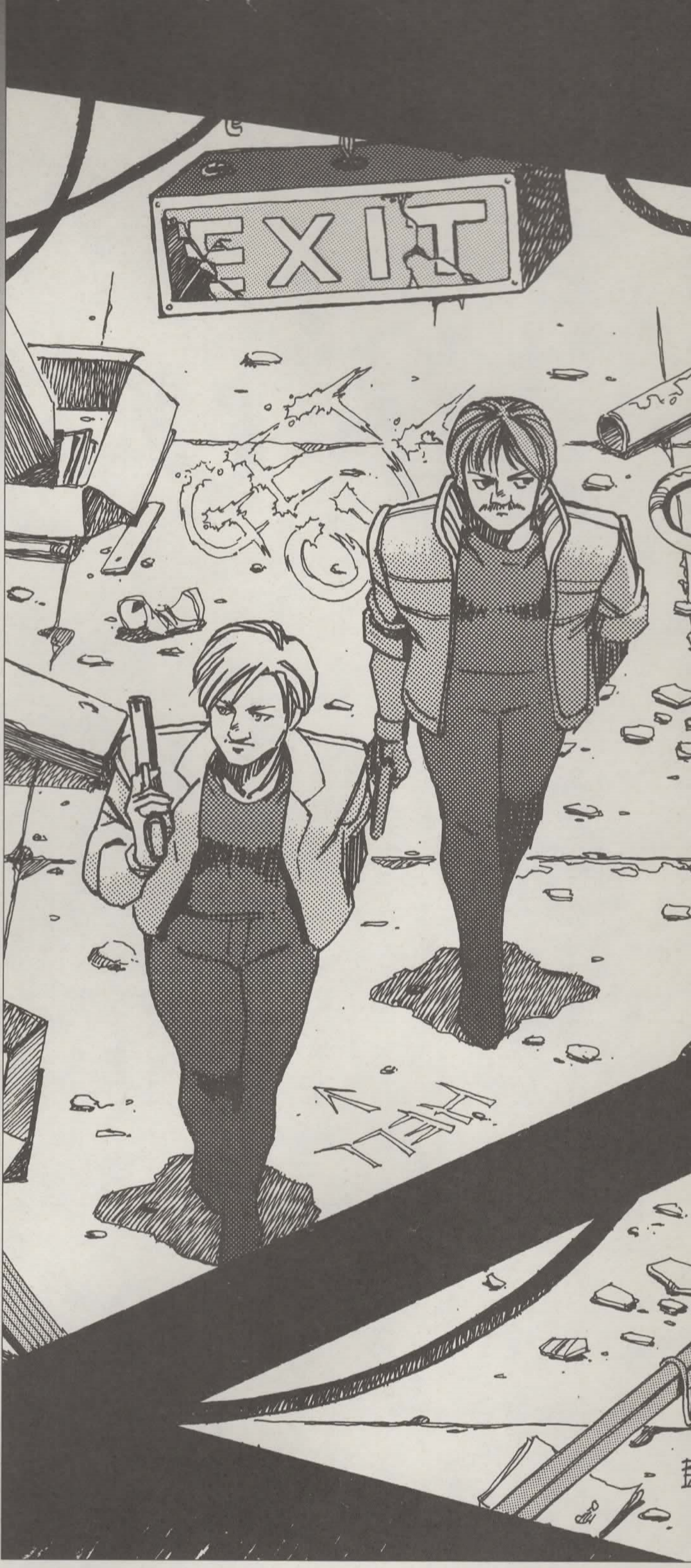
◆綾子が同行を拒否したらどうするのか。

⬇肉体的に傷つけなければ、どんな手段を使ってもかまわないから連れ帰ること。もちろん、可能な限り丁重に接すること。

◆『フェリーンズ』のメンバーを殺傷してもよいのか。

⬇綾子を救出するまでは、できるだけ刺激するべきではない。また綾子の心理を推測すると、『フェリーンズ』に対して強硬に接するのは得策ではない。支給したゲル弾ならば、身体ダメージを与えずに無力化できるはずだ。

PCたちの質問が終われば、ミスター・ジョンソンは去っていきます。



ゲームマスターへの註

ゲル弾について：身体ダメージではなく、精神ダメージを与える特殊な弾薬です。武器のパワー・レベルが−2され、転倒判定の際は、パワー・レベルがそのまま目標値になります（詳しくはルールブックP96参照）。

ミスター・ジョンソンについて：西行寺派の幹部社員であり、西行寺氏が失脚すると困る立場にあります。企業社会では「娘が家出してストリート・ギャングになった」というのはスキャンダルであり、西行寺派はなんとか揉み消そうとしています。

コンタクトからの情報

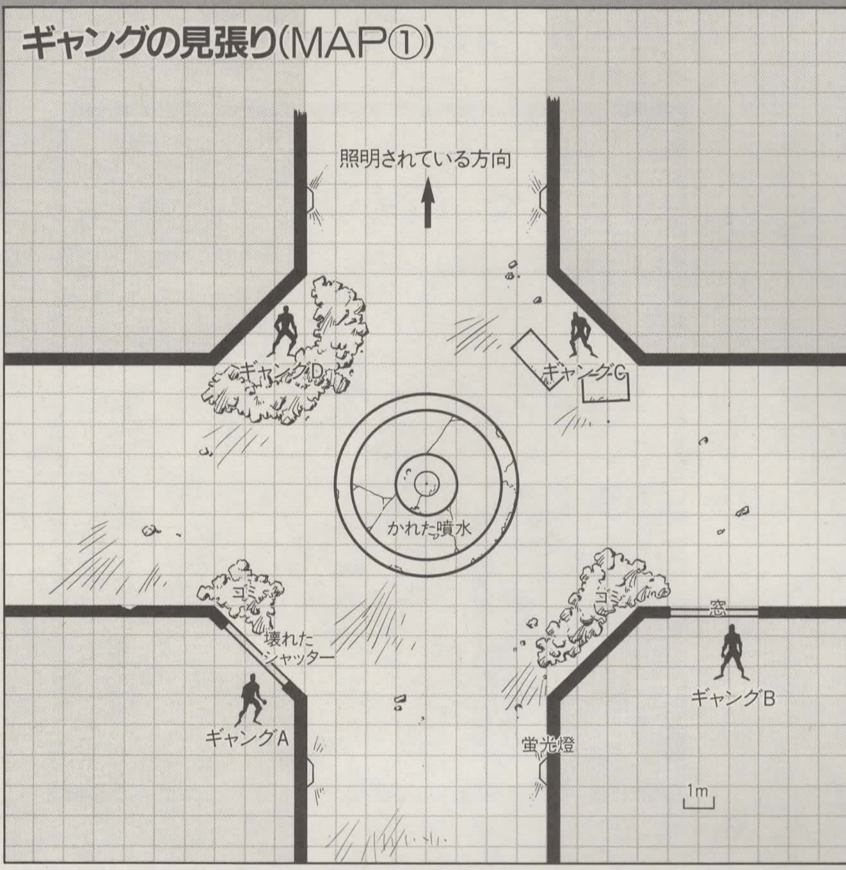
PCたちは、コンタクトから情報を得ようとするかもしれません。各コンタクトから得られる情報は以下の通りです。

ギャング・ボス／ストリート・コップ：100新円の情報料で以下の話をしてくれます。『フェリーンズ』は渋谷の小さなストリート・ギャングで、特に表だった活動は行なっていない。組織ギャングやヤクザの系列にも入らず、独立を保っている。ボスのファインドは、なかなか骨のある男という話だ。

彼らの縄張りは、渋谷の地下街にある。内部の詳しいことは、もちろんわからない」

スクワッター：渋谷に住むスクワッターなら、50新円の情報料で以下の話をしてくれます。「『フェリーンズ』というストリート・ギャングに、かわいい女の子の新入りがいる。いつもボスのファインドにくっついて歩いているようだ。訳ありという噂もある。

彼らの縄張りは、渋谷の地下街にある。内



フェリーンズのメンバー（ギャング・メンバー）

能力値	強	敏	筋	魅	知	意	エ	反
	4	5	4	5	3	3	5.7	4
技能	隠密：3　射出武器：3　小火器：4 素手戦闘：3　バイク：3　武器戦闘：4 礼儀作法（ストリート）：4							
装備	レザー・ジャケット（0/1）　ナイフ ストリートライン・スペシャル・ピストル（弾数10発） ハンド・レザー　サイバーアイ（低光量）							
イニシアティブ：4＋1D6 脅威力：2								

部の詳しいことは、もちろんわからない」

カンパニー・マン／コーポレイト・セキュリティ・ガード／コーポレイト・セクレタリー：依頼の性質上、情報を尋ねるべきではありません。プレイヤーが慣れていない場合、ゲームマスターから注意してあげてください。

その他のコンタクト：事件に関係のある情報は何も知りません。

渋谷地下街

地下街に入る

PCたちは、渋谷の地下街に向かうでしょう。プレイヤーが、コンタクトを道案内に使おうとしたり、ほかのシャドウランナーを雇おうとした場合は、なるべく内密に処理せよというミスター・ジョンソンの依頼を思い出させてください。PCたちは、二人で仕事をこなさなければなりません。

ミスター・ジョンソンから教えられた廃ビルに行くと、地階のシャッターが壊れており、地下街に入ることができます。

地下街の様子

根城のある地下街は基本的に閉鎖されており、視界は低光量になります（ルールブックP90の「視界表」参照）。

通路の両側には、閉鎖された商店が並んでいます。店の多くはシャッターが壊され、商品が掠奪された跡があります。しかしそれも昔のことで、店内には久しく人が触れた形跡はなく、ホコリが積もっています。

PCたちは、しばらく地下街を歩き回ります。特にイベントは起こりませんが、ゲームマスターはときおりサイコロをふっておいてください。適当に歩いていると、薄明るくなっている場所に出ます。近づくと、切れかけた蛍光燈の照明が周囲を照らしています。

ギャングとの遭遇

ギャングの見張り

照明されている一角は、四つの通路が交わる十字路になっており、真ん中に噴水があります（水は出ていません）。この付近の視界は部分光として扱います（ルールブックP90の「視界表」参照）。

十字路の周囲に点在するワゴンや壊れたシャッターの陰には、『フェリーンズ』のギャングが四人隠れています（地図参照）。彼らは大企業の接触を受けて神経を尖らせており、不審な侵入者を見つけたら問答無用で襲いかかるつもりです。

知覚テスト

PCたちが十字路にさしかかったら、ゲームマスターはひそかに知覚テストを行なってください。テストの手順を、ここで簡単にまとめておきます（ルールブックP195～196参照）。

目標値：4（基本目標値）＋2（一部が隠れた物体）＋4（動きがはっきりしていない）＋1（部分光／低光量視野）＝11

使用レーティング：4（PCの知力の平均）＋2（PCの人数）＝6

テスト：目標値11で、サイコロを六個ふる。6が出たらふり直し、5以上が出れば成功。

成功：ひとつも成功しなければ、何も気づかない。一個成功なら、何か様子がおかしいことに気づく。二個以上成功すれば、待ち伏せされたことに気づく。

不意打ちテスト

PCたちが十字路にさしかかると、ギャングたちは物陰から飛び出して、不意を打とうとします。不意打ちテストを行なってください。テストの手順を、ここで簡単にまとめておきます（ルールブックP87～88参照）。

目標値（PC側）：4

目標値（NPC側）：PC側の知覚テストが〇～一個成功なら2、二個以上成功なら4

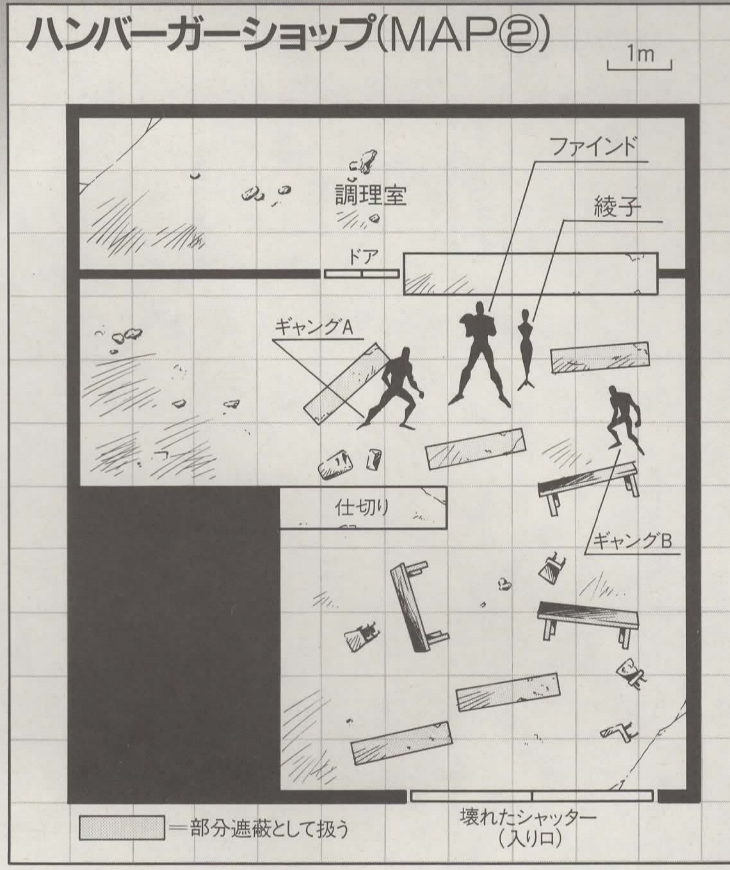
使用レーティング：反応力

テスト：PC側、NPC側ともに、反応力のレーティングと同じ数だけサイコロをふる。

目標値以上の出目を成功とする。
結果：ＰＣ側、ＮＰＣ側ともに、相手側のそれぞれのキャクラターと成功数を比較する。
自分の成功数が相手の成功数を上回れば、相手に対して自由に行動できる。
自分の成功数が相手の成功数以下なら、相手に攻撃したり、直接影響をおよぼす行動をとることはできない。
自分の成功数が、相手側全員の成功数以下なら、完全に不意を打たれ、どんな行動もとることができない。

イニシアティブの決定

不意打ちテストが終わったら、戦闘ターンに入り、イニシアティブ値を決めます。ルールブックＰ79～80を見てください。選択ルールの「行動を遅らせる」は用いません。



ギャング側の行動

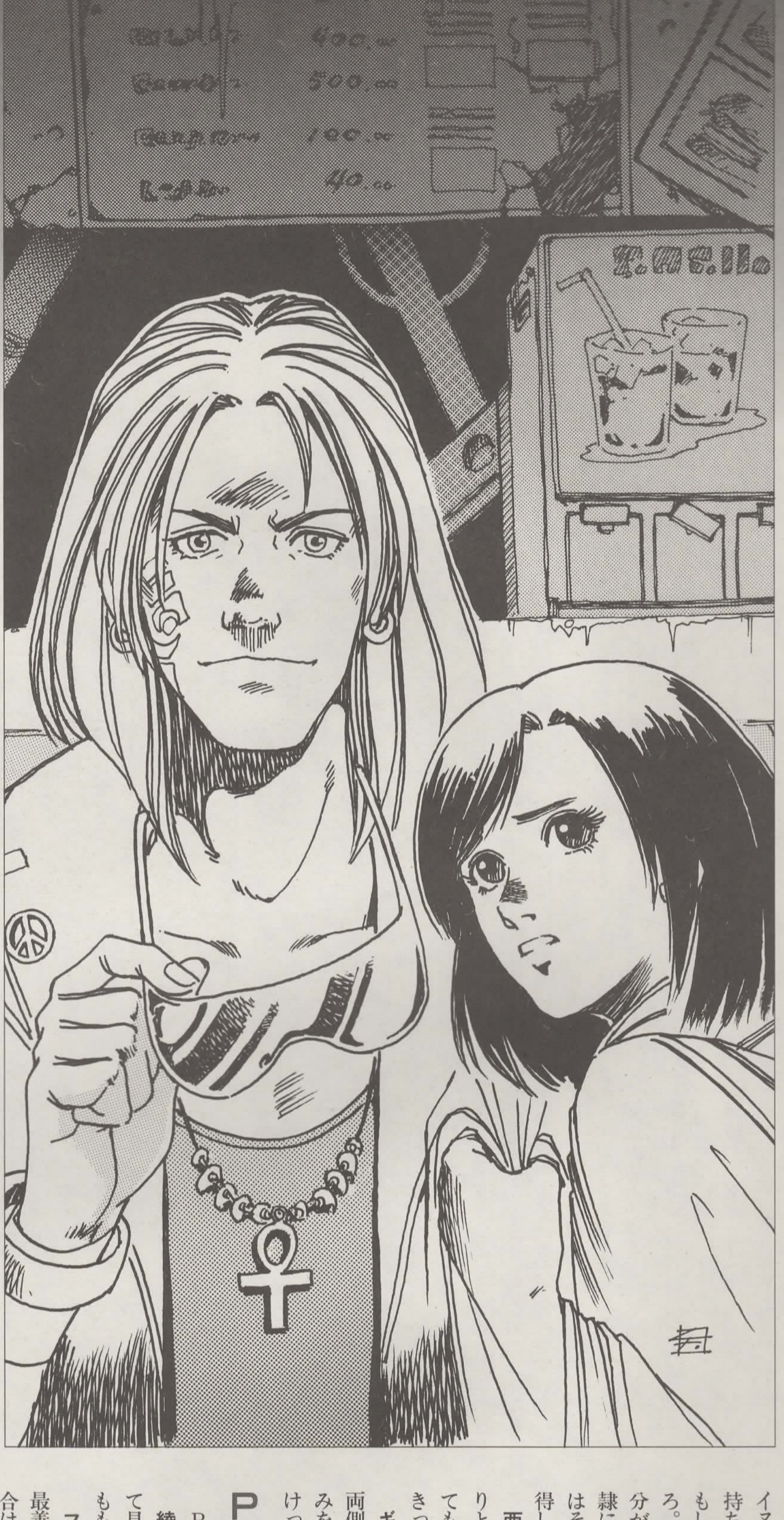
『フェリーンズ』のギャングたちは、四人ともに遮蔽物の陰から射撃してきます。射撃戦闘の手順を簡単にまとめておきましょう（ルールブックＰ88～95参照）。
目標値：４（基本目標値）＋１（部分光／低光量視野）－１（狙いをつける）＋α（射撃戦闘修正値表で該当するもの）＝４＋α
使用レーティング：４（小火器）＋２（脅威力）＝6
テスト：サイコロを六個ふり、目標値以上の目が出れば成功。ひとつも成功しなければ、射撃は失敗。成功した場合、ＰＣ側がダメージ抵抗テストを行なう。
攻撃回数：一戦闘フェイズに一回（シングルショット・モード）
ダメージ・コード：４Ｌ

ＰＣ側の行動

ＰＣたちは、射撃ないし接近戦闘で反撃しようとするでしょう。
知覚テスト：ギャングの一人は、若い女性です。西行寺綾子ではありませんが、そのことを確認するには、知力のレーティングで目標値7の知覚テストに成功しなければなりません。この知覚テストは、ＰＣ側の行動フェイズのたびに試みることができます（不意を打たれたフェイズは除く）。
観察：ギャングたちは、合成レザー・ジャケットとジーンズを身につけ、お揃いのミラーシェードをつけています。武器は、小型のホールドアウト・ピストルのようです。
移動：歩行移動で噴水の陰に回り込むことができます。ただし、最大でも二人に対して部分遮蔽になるだけです（残り二人に対しては姿をさらしています）。
射撃戦闘：ギャングと遭遇する前に、「銃を構える」と宣言していれば、すぐに射撃することができます。さもなければ、通常動作を費やして武器を準備するか、「抜き撃ち」を試みることになります。反応力のレーティングで目標値４のテストに成功すれば、銃を準備せずに、すぐに射撃できます（ルールブックＰ83参照）。ゲル弾を用いるなら、修正を忘れないでください。
ギャングたちは、ＰＣたちに対して部分遮蔽（目標の一部が見えない）の位置にいます。
接近戦闘：歩行移動でギャングに近づき、接近戦闘を仕掛けることもできます。接近戦闘の手順は、のちに詳しく説明します。

遭遇の結末

ＰＣ側：情勢が不利なら、ＰＣたちは逃亡を試みるかもしれません。ギャングたちは罵声と嘲笑を浴びせますが、追ってはきません。
ＰＣたちは仕事（ラン）に失敗し、ミスター・ジョンソンは別のランナーを捜すことになります。ＰＣたちが〝腕利き（ラン）〟という評判を取り戻すには、厳しい仕事に成功しなければならないでしょう。
ギャング側：三人まで行動不能になると、残りの一人は降伏します。ＰＣたちが尋問すると、以下の情報が得られます。
➡ＰＣたちが企業の回し者であることは知っている。娘（綾子）は戻らないから、おとなしく帰れ。
➡綾子は、お忍びで渋谷に来て、ほかのギャングに絡まれているところをボス（ファインド）に助けられた。それ以来、ボスに心酔している。
➡ボスと綾子は、十字路の先のハンバーガーショップ跡にいる。どうしてもと言うなら行ってみるがいい。ただし、ボスには絶対に勝てない。無事には帰れないだろう。



ゲームマスターへの註

ギャングたちについて：ギャングたちは、PCたちが綾子を連れ戻しに来た〝企業の回し者〟であることを知っています。彼らはPCたちを軽蔑しており、戦闘ターンの間、以下のような挑発的な言葉をかけてきます。

「企業のイヌめ！　イヌはイヌらしく、尻尾を巻いて帰んな！」「あたいたちに、トロいおっさんが勝てると思ってんの！」

脅威力について：NPCが攻撃や防御のテストを行なう場合、脅威力のレーティングぶんのサイコロを常に追加できます。詳しくは、ルールブックP197を見てください。

ギャング・ボスとの遭遇

ファインドとの会話

十字路を照明がついている方向にしばらく行くと、正面にハンバーガーショップが見えてきます。店内はかなり荒れており、テーブルやスツールがあちこちに点在し、天井は剥がれてケーブルが垂れ下がっています。

店の中には、ボスのファインドと西行寺綾子、二人のギャング・メンバーがいます。

ファインド：部屋の中央に立っており、PCたちが近づくと話しかけてきます。「企業のイヌにしてはやるようだな。それだけの力を持ちながら、いかに生きるべきか考えようともしない。愚かで、哀れなやつだ」「綾子を見ろ。何不自由ない暮らしを捨てて、彼女は自分が生きる道を捜そうとしている。企業の奴隷になるのは、人間の生き方ではない。彼女はそれに気づいたんだ」PCたちがいかに説得しようと、彼の考えは変わりません。

西行寺綾子：ファインドのそばに、ぴったりと寄り添っています。PCたちが話しかけても答えません。「一緒に帰ろう」と言うと、きっぱりと首を振ります。

ギャング・メンバー：ファインドと綾子の両側に立ち、PCたちを威嚇（いかく）するように腕組みをしています。PCたちが話しかけても、けっして答えません。

PC側の選択肢

PCたちは、三つの選択肢があります。

綾子を置いて帰る：ファインドたちは黙って見送ります。もちろん仕事（ラン）は失敗で、報酬ももらえません。

ファインドに一騎打ちを申し込む：これが最善の選択です。プレイヤーが気づかない場合は、ストリート・サムライに礼儀作法（ストリート）で目標値4のテストをさせてください。成功すれば、ギャング・ボスへの正統な挑戦として、一騎打ちを申し込む権利があることを思い出します。その場合、フォーマー・カンパニー・マンは手出しをしてはいけません。

ファインドたちを強襲する：問答無用で襲いかかることもできますが、その前にサムライの礼儀作法をテストさせてください。テストに失敗したか、プレイヤーたちが強襲を選んだ場合は戦闘ターンに入ります。［強襲］の項を見てください。

一騎打ち

ストリート・サムライが一騎打ちを申し出

フェリーンズのメンバー（ギャング・メンバー）

能力値	強　敏　筋　魅　知　意　エ　反 4　5　4　5　3　3　5.7　4
技能	隠密：3　射出武器：3　小火器：4 素手戦闘：3　バイク：3　武器戦闘：4 礼儀作法（ストリート）：4
装備	レザー・ジャケット（0/1）　ナイフ ストリートライン・スペシャル・ピストル(弾数10発) ハンド・レザー　サイバーアイ（低光量）
イニシアティブ：4＋1D6 脅威力：2	

西行寺綾子

能力値	強　敏　筋　魅　知　意　エ　反 2　4　2　4　4　5　6　4
技能	素手戦闘：3　礼儀作法（企業）：4
装備	レザー・ジャケット（0/1）
イニシアティブ：4＋1D6 脅威力：なし	

ファインド（フィジカル・アデプト）

能力値	強　敏　筋　魅　知　意　エ　反 5　6　5　6　4　4　6　5
技能	小火器：4　素手戦闘：6　統率：4 武器戦闘：4　礼儀作法（ストリート）：6
装備	アーマー・ジャケット（5/3）　ナイフ ストリートライン・スペシャル・ピストル(弾数10発)
特殊	反射強化(イニシアティブにサイコロを2個追加) 苦痛消去（ダメージ4点までは負傷修正とイニシアティブ修正を無視）
イニシアティブ：5＋3D6 脅威力：2	

ると、ファインドは次のように答えます。

「ストリートの掟は知っているというわけか。おもしろい、チャンスをやろう。だが、おまえが敗れたら綾子には二度とかまうな」

一騎打ちは、武器や防具をいっさい使わない素手戦闘で解決します。接近戦闘の手順を簡単にまとめておきましょう（ルールブックP101～104参照）。

目標値（サムライ）：4（基本目標値）＋1（部分光）＋α（接近戦闘修正値表で該当するもの）＝5＋α

使用レーティング（サムライ）：6（素手戦闘）＋α（コンバット・プール）＝6＋α

目標値（ファインド）：4（基本目標値）＋2（部分光）＋α（接近戦闘修正値表で該当するもの）＝6＋α

使用レーティング（ファインド）：6（素手戦闘）＋2（脅威力）＝8

テスト：攻撃側、防御側ともにテストを行ない、成功数を比較する。

両者ともに失敗なら、ダメージなし。

攻撃側の成功数が防御側の成功数以上なら、攻撃者の攻撃が命中。

防御側の成功数が攻撃側の成功数を上回れば、防御者の反撃が命中。

命中した側の成功数が相手を二個上回るごとに、ダメージ・レベルが一段階拡大。

一騎打ちの最中は、ほかのギャング・メンバーはけっして手出しをしません。ただし、フォーマー・カンパニー・マンがなんらかの行動を起こせば、ただちに妨害します。

一騎打ちでは、どちらかが降伏するか、気絶するまで戦います。ファインドは、けっして降伏しません。

強襲

PCたちがギャングに攻撃を仕掛けるなら、戦闘ターンに入ります。相手側の行動は以下の通りです。

ファインド：「企業のイヌなど、やはり信用できんな」と言いつつ、天井からぶら下がっているケーブルを引いて（簡易動作）、罠を作動させます（罠については、あとで説明します）。それから、ストリート・サムライに近づいて接近戦闘を挑みます。PCたちが綾子を追いかけるなら、移動妨害（ルールブックP84参照）を行ないます。

西行寺綾子：彼女は最初の行動フェイズで、店の奥のドアから逃げ出そうとします（走行移動）。PCたちが彼女に追いついた場合、素手で接近戦闘を仕掛けます。彼女を取り押えるには、気絶させるか組み伏せる（ルールブックP104参照）しかありません。もちろんその間も、PCたちはファインドやギャング・メンバーの攻撃を受けます。

ギャング・メンバー：ストリートライン・スペシャルでフォーマー・カンパニー・マンを狙います。カンパニー・マンが綾子を追いかけるなら、移動妨害を行なって接近戦闘を仕掛けます。

罠：PCたちの頭上を走る送水管が壊れて、汚水が降りかかります。プレイヤーそれぞれに、敏捷力のレーティングで目標値6のテストをさせてください。

三個以上成功すれば、うまく避けたことになります。罠の効果はありません。

一～二個の成功なら、目に汚水が入りました。戦闘が続く間、すべてのテストの目標値が＋1されます。

ひとつも成功しなければ、目に汚水が入った上に、銃の電子機器が水を被ってしまいます。目標値＋1に加えて、戦闘が続く間、スマートリンクやレーザー・サイトを使うことができません。

遭遇の結末

一騎打ちの場合：サムライが敗れたら、綾子を置いて立ち去るほかありません。さらに攻撃を仕掛けようとするプレイヤーがいれば、「掟を破れば、ストリートにはいられなくなる。ランナーの仕事もできなくなるよ」と忠告してあげてください。

ファインドが敗れたら、彼はいさぎよく負けを認め、綾子に帰るよう告げます。綾子は嫌がりますが、「きみの生き方はどこにいても変わらない。おやじさんにもチャンスをやってみろ。それでもダメなら、また戻ってくればいい」と言われて、泣きながら同意します。PCたちは、綾子を連れて立ち去ります（仕事成功）。

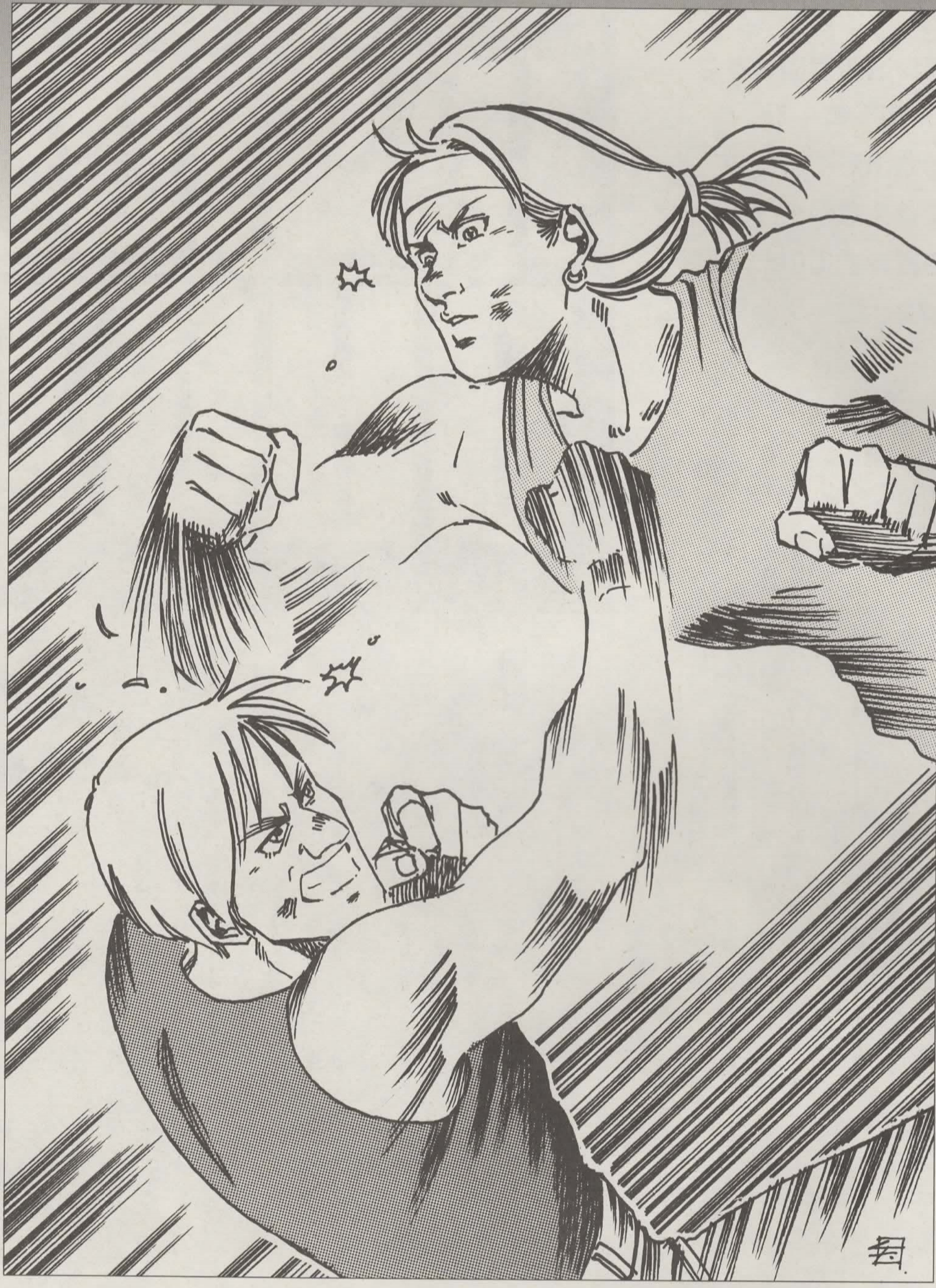
強襲の場合：ファインドたちは、行動不能になるまでは降伏しません。戦闘が終わってから尋問することもできますが、綾子の居場所は教えません（『フェリーンズ』の仲間が手引きして逃がしたので、どこにいるのか本当に知らないのです）。PCたちは、ミスター・ジョンソンに仕事失敗を報告するしかないでしょう。

情勢が不利なら、PCたちは逃亡を試みることもできます。ファインドたちは嘲笑を浴びせますが、追ってはきません。PCたちは仕事に失敗し、ミスター・ジョンソンは別のランナーを捜すことになります。PCたちが〝腕利き〟の評判を取り戻すには、厳しい仕事に成功しなければならないでしょう。

ゲームマスターへの註

ファインドについて：ファインドはフィジカル・アデプト（魔力を肉体の鍛練に使う武術家）です。思索を好み、禁欲的な人物として演じてください。彼は綾子を利用するつもりはありません。ただ、自分の力で生きたいという綾子の意志を認め、受け入れているだけです。

綾子について：綾子は、企業での権力争いに権謀術数をめぐらす父親に失望しています。特権階級の暮らしを捨ててストリートに生きよ



うと考えています。生まじめで聡明な少女ですが、ストリートに渦巻く危険や裏の面（ギャングの中には企業に協力する者もいる）まではわかっていません。

ギャング・メンバーについて：この二人は、ファインドに特に忠実です。ボスの命令がなければ、けっして降伏しません。

一騎打ちについて：一騎打ちは一対一で行ない、ほかの者が手出しをすることは許されません。一騎打ちのルールを無視したキャラクターは、ストリートに生きるランナーやギャングたちの信用を失います。一騎打ちの途中で、PCたちがギャング・メンバーや綾子に対して行動を起こそうとした場合、ゲームマスターはこのことを警告してください。

仕事（ラン）の結末

報酬をもらう

渋谷地下街を出てミスター・ジョンソンに連絡をとると、都内のシティホテルが受け渡し場所に指定されます。

ホテルに着き、ミスター・ジョンソンに綾子を引き渡すと、各自4000新円の支払保証済みクレッドティックを受け取ります。

西行寺氏は、最後まで姿を見せません。PCたちがホテルの部屋を立ち去るときに「あの人たちを傷つけないで……」と懇願する綾子の声が小さく聞こえます。

その後の展開

このミニシナリオから、いくつかの展開を考えることができます。

PCたちがファインドと一騎打ちをした場合、勝敗はどうであれ、彼をストリート・サムライのコンタクトとして扱ってください。

西行寺氏は、『フェリーンズ』に筋違いな報復を試みるかもしれません。その場合、綾子がPCたちに接触して、ファインドを助けてほしいと依頼してきます（綾子自身は自宅に軟禁状態ですから、お付きのメイドが依頼を仲介します）。

『フェリーンズ』が、ほかのギャングとの抗争に巻き込まれるかもしれません。その場合、ファインドがサムライに援助を求めることもあるでしょう（たとえば、捕虜にされたメンバーの救出を手伝ってほしいなど）。

SHADOWRUN TOKYO

INSIDE SHOT

"シャドウラン［ルールブック］" が発売されて
すでに3か月、みんなビシバシ遊んでいるかな
320ページにおよぶ膨大なルールを読んで
なにかしら、わからない箇所も出てくるはず
そんなあなたの疑問、質問に答えながら
オリジナルのアーキタイプを紹介するのが
この "INSIDE SHOT" なのだ

AUTHOR
江川晃
AKIRA EGAWA
ILLUSTRATOR
藤川純一／NMP
JUNICHI FUJIKAWA/NMP

扉を開けて入ってきた男が、わたしの眼を引いた。がっしりとした体つきが、無骨な彫像を思わせたからだ。

無駄なく研ぎ澄まされたような筋肉は、厳しい訓練の賜物だろう。わたしの勘が正しければ、男の体はサイバーウェアの〝造り物〟ではないはずだ。

男は、その生身の体で数々の修羅場をくぐり抜けてきたらしい。店の雰囲気に呑まれるわけでもなく、平然としている。表情には強い自信さえみなぎらせていた。

男は、テーブルに座ったわたしの前を過ぎ、カウンターに腰を下ろした。さっきから店の男たちの注目を集めていた美女の隣だ。女は、すがるような視線を男に投げかけている。

「話は聞いた。だが、あんなことなら警察にでも頼めばいいはずだ。なのに俺のところに来た。何故だ？」

男は、女に視線を向けないままで、そう言った。

Λ「どうも、しばらくぶりの登場です」

ドミノ「ちょ、ちょっと邪魔しないでよ。せっかく渋い男を眺めてんのに」

Λ「は？（美女の隣でグラスを傾けている男を指差す）あの方ですか？　なんなら御紹介しましょうか？」

ドミノ「あんた知ってるの？」

Λ「ええ。知ってるもなにも、読者の方から送っていただいたアーキタイプの方でして」

フォーマー・ポリス・オフィサー

北海道〝エルヴン・イヤー〟シネマさん

能力値（優先度B）

強靭力：5　敏捷力：3　筋力：5
知力　：5　意志力：4　魅力：2
エッセンス：6　反応力：4
イニシアティブ：4＋1D6

技能（優先度A）

医療：2、隠密：5、交渉：3、コンピュータ：2、自動車：4、小火器：4、尋問：6、心理学：3、素手戦闘：5、礼儀作法（ストリート）：3、礼儀作法（治安組織）：3

コンバット・プール：6
サイバーウェア：なし
コンタクト：5つ選ぶ。

装備（優先度C）

アレス・プレデター、アーマー・ジャケット、通常弾20発、隠蔽型ホルスター、予備クリップ×2、医療キット、ポケット・セクレタリー、マイクロレコーダー、リストホン（スクリーン付き）、クライスラー・ニッサン・ジャックラビット、「下層」の生活レベル（一か月分支払い済み）

所持金：1 5、3 1 3¥

解説：フォーマー・ポリス・オフィサー（元警官）は警察が必ずしも正義を執行するわけではないと悟ってしまいました。警官を辞めてからは、自分の信じる正義と秩序を守るために、今どき恥ずかしい『正義の味方』を買って出ています。

ドミノ「なるほど、元おまわりさんか」

Λ「わけありのフォーマー系という設定でまとめてありますね。サイバーウェアを使わずに生身の肉体で勝負するタイプです。ルールブックにある〝ディテクティブ（探偵）〟と似てますけど」

ドミノ「ディテクティブというと、やたら派手なネクタイをしてる……」

Λ「は？　それはどうか知りませんが、能力値の配分を見ると、こちらのほうが無骨そうな感じがしますね。強靭力と筋力が高く、魅力がちょっと低い」

ドミノ「う〜ん。いかにも現場の警官あがりって雰囲気ね」

Λ「こういうフォーマー系のアーキタイプは、経歴がある程度はっきりしているぶん、過去の設定なんかを決めやすいんですよね。キャラクターの過去はシナリオのネタにも使えるんで、ゲームマスターにとってはありがたいかもしれません」

ドミノ「あと、解説には〝『正義の味方』を買って出ている〟って設定があるけど」

Λ「『シャドウラン』の世界の警官は、言ってみればサラリーマンなんですよ。警官と言っても、警察業務を請け負った企業の社員なんです」

ドミノ「それはよく知ってるわ。治安を守るって大義名分じゃなくて、企業の利害に振り回されることもあるってね。なるほど。そういうのに嫌気がさしたってわけ」

Λ「でしょうね」

ドミノ「じゃあ、かなり正義感の強いタイプね。シャドウランナーには向いてない気もするけど」

Λ「『正義の味方』と言っても、程度の問題じゃないですか。普通にやってるんなら、強奪とか強襲とか、ダーティーな仕事を持ちかけ

られるのはザラですし。まあ、あからさまなダーティー・ワークには手を出さないっていうのも、ポリシーの一つとは思いますけど」
ドミノ「う～ん、そうねぇ。でも、それを逆手に取られることもあったりして。人助けに見せかけて、危ない橋を渡らされるという」
Λ「そうですね。それに、前線で戦うんじゃなくて、たくさんのコネを活かして動くタイプでしょう。まあ、生身と言っても、そこらへんのチンピラなんかには負けないでしょうけど」
ドミノ「生身と言えば、わたしが知ってる探偵さんには、仕事絡みでサムライと撃ち合いになった人がいるわよ」
Λ「それは御愁傷さまです。反撃する間もなくやられちゃったんじゃ……」
ドミノ「ところがよ！　まともに戦っても勝ち目がないから、廃ビルに誘いこんで、戦いかたを工夫したわけ。もっとも、本人も無事じゃ済まなくて、しばらく入院することになったけど。でも、あれはすごくかっこよかった」
Λ「なるほど。サイバーウェアや魔法を使わない分、頭と度胸で勝負するわけですか。このアーキタイプにも同じことが言えますね。ロールプレイに凝れば、すごくきまります」
ドミノ「そういうこと。で、他にはどんな人が来てるの？」
Λ「そうですねぇ……。じゃ、あっちを見てください」

　Λの視線の先にいるのは、まだ若い男だ。目立たないテーブルを選び、でっぷりと太った中年男と話しこんでいる。中年男は彼のクライアントらしい。さっきから、条件がどうのともめているようだ。
「生け捕りだぜ、生け捕り。そんな報酬じゃ受けられねえな」



ドミノ「なんだろう？　見るからにまっとうな仕事じゃないみたいだけど」
Λ「ええ。……紙面の関係で完全なデータまでは載せられないんですが、御紹介しておきますよ（設定を基にしてデータを自作してみるのもいいでしょう）」

ハンター
神奈川県　広辺琢也さん

能力値（優先度A）
強靭力：6　敏捷力：6　筋力：6
知力　：6　意志力：4　魅力：2
エッセンス：1.0　反応力：6（10）
イニシアティブ：10＋3D6

技能（優先度B）
隠密：5、小火器：6、生物学：4、武器戦闘：4、礼儀作法（企業）：3、礼儀作法（部族）：4

特殊技能
追跡：4
サイバーウェア：強化反射神経(2)、サイバーアイ（低光量、熱映像、大光量補正）、スマートリンク、チップジャック、データソフトリンク、メモリ（100Mp）
装備（優先度C、一部のみ）：アーマー・ジャケット、ディファイアンス・スーパーショック、ディファイアンスT250、スタンバトン、拘束具など。
解説：報酬と引き換えに標的を狩り立てるプロのハンターです。それも、獲物を"生け捕り"にして引き渡すのを信条にしています。報酬さえ折りあえば、危険なクリッターから生身の人間まで獲物を問いません。

ドミノ「う～ん。プロのハンターね。ルールブックの"コンタクト"には、"バウンティ・ハンター"っていうのがあったけど？」
Λ「確かによく似てるんですけどね。でも、バウンティ・ハンターは賞金首を追いかけるんですが、こちらは報酬次第でなんでも狩ってくるという感じでしょうか。もちろん、獲物は、狩りが禁止されている動物やクリッターでも構わないってわけですね」
ドミノ「なるほど。バウンティー・ハンターと違って、裏稼業の色合いが強いわけね」
Λ「そういうことです。それに生け捕り専門なんで、テーザーやスタンバトンを使うわけですね。本編の最初に出てくるデモ・チップのキャラクターは、これを参考にさせてもらってます」
ドミノ「なるほどね。（あたりを見回す）他には変わった人はいないみたいだけど……。今回はこんなところ？」
Λ「そう……と言いたいところですが、実はまだ続きがあるんですよ」
ドミノ「へ？」
Λ「とにかく次のページをどうぞ」

Λ「というわけで、ここからは陳謝のコーナーです。お叱りを受ける前に頭を下げておきましょう。どうも申し訳ありません（平身低頭）」
ドミノ「?? なによ? いきなり頭を下げたりして……（Λが持っている書類に目をやる）。……そうか、読めたわ。ここで、ルールブックの間違い箇所の訂正をやろうってわけね」
Λ「そうなんです。いくつか訂正箇所が見つかっておりまして……非常に申し訳ありません。御指摘をいただいた各位には感謝致しております。面倒とは思いますが、ルールブックをお持ちの方はチェックしてみてください」

◆本体ルール正誤表

表紙（タイトル上）
誤）ROLL PLAYING
正）ROLE PLAYING

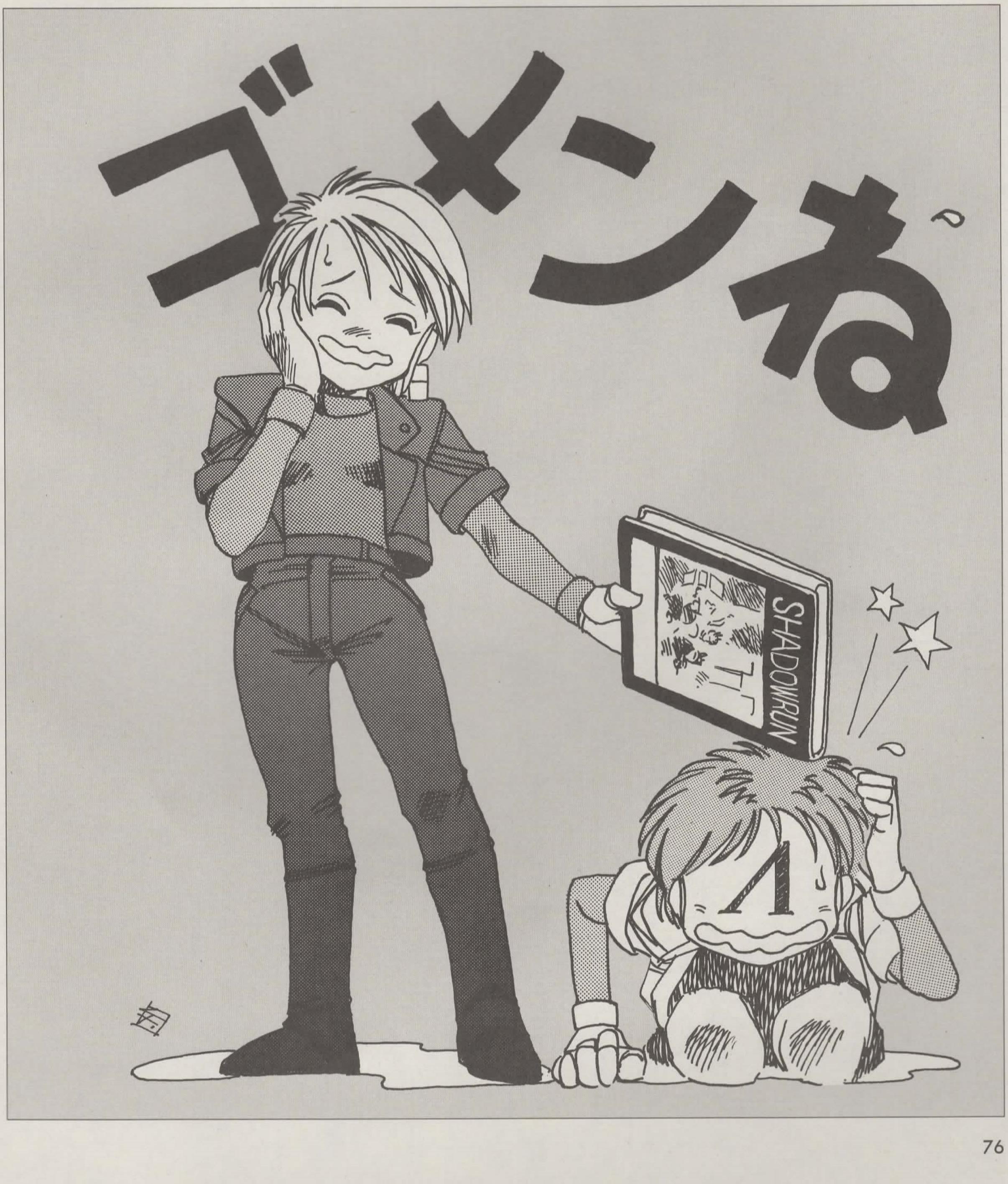
50ページ　中段4行目、エルフ・デッカー
誤）ハッキング：10（14）*
正）ハッキング：10（12）*

53ページ　中段13行目、シャーマン
誤）〈仮装〉：3
正）〈仮面〉：3

55ページ　右段2行目、ストリート・シャーマン
誤）〈仮装〉：3
正）〈仮面〉：3

56ページ　右段10行目、ストリート・メイジ
誤）〈仮装〉：3
正）〈仮面〉：3

58ページ　中段8行目、デッカー
誤）ハッキング：11（15）*
正）ハッキング：11（13）*



60ページ　中段4行目、ドワーフ・マーセナリー
誤）アーマー・クロージング（3／1）
正）アーマー・クロージング（3／0）

61ページ　右段7行目、フォーマー・ウェッジ・メイジ
誤）〈仮装〉：3
正）〈仮面〉：3

63ページ　右段5行目、ボディガード
誤）アーマー・クロージング（3／1）
正）アーマー・クロージング（3／0）

INSIDE SHOT

64ページ　中段4行目、マーセナリー
誤）双方向無線
正）受信専用無線

65ページ　中段15行目、リガー
誤）ラジオ
正）双方向無線

72ページ　左段9行目、コンピュータ技能
誤）微小機器
正）マイクロ・コンピュータ

82ページ　右段14行目、通常動作
誤）通常動作は、1回分だけ簡易動作に置き換えることができます。
正）1回の通常動作は1回の簡易動作に置き換えることができます。

101ページ　接近戦闘フローチャート、攻撃を受けた側の転倒判定
誤）目標値：命中した武器のパワーレベルの半分（端数切り捨て）
正）目標値：攻撃に成功した側の筋力

112ページ　中段24行目、イニシアティブ修正
誤）イニシアティブ修正は、イニシアティブ決定のサイコロをふったあとのイニシアティブ値に当てはまります。修正によってイニシアティブ値が0以下になった戦闘ターンは、行動することが出来ません。
正）イニシアティブ修正は、イニシアティブ決定のサイコロをふるまえの反応力に当てはまります。修正によって反応力が0以下になった戦闘ターンは、いかなる行動もできません。

123ページ　左段12行目、蛇のトーテム
誤）身体呪文、幻影呪文、探知呪文のサイコロを＋2個します。
正）治癒呪文、幻影呪文、探知呪文のサイコロを＋2個します。

131ページ　下から13行目、呪文の目標値
誤）《負傷処置》や《負傷治癒》の目標値は、8から目標のエッセンスを引いた値です。
正）《負傷処置》や《負傷治癒》の目標値は、《負傷処置》が8から、《負傷治癒》が10から目標のエッセンスを引いた値です。

149ページ　右段22行目、アストラル戦闘の解決
誤）通常のマジック・プールを用いるます。
正）通常のマジック・プールを用います。

150ページ　中段下から19行目、魔法生物
誤）どちらの小空間でも
正）どちらの空間でも

157ページ　中段3行目、（能力値）減退
削除）この呪文は、離れた相手にかけることができます。

157ページ　中段18行目、（能力値）減退
誤）この呪文は物理呪文で、サイバーウェアで能力値を強化している目標にも効果があります。
正）この呪文は物理呪文ですが、サイバーウェアで能力値を強化している目標には効果がありません。

157ページ　中段22行目、（能力値）減退
誤）距離：視界
正）距離：接触

192ページ　中段下から5行目、社交技能を使う
誤）門衛にとって大損害なので＋4
正）門衛にとって有害なので＋4

206ページ　左段8行目、ドワーフ・テクニシヤン
誤）「金を払うってことをどう思ってんだ？　相手は回路板とパン切り台の区別もつかない不器用なオークどもだぜ？」
正）「俺様を何だと思ってる？　回路板とパン切り台の区別もつかない不器用なオークとでも思ってんのか？」

222ページ　左段10行目、フィクサー
誤）「あの女は隠蔽工作の費用を手に入れたわ」
正）「女ってのは、ビジネスで使った金まで埋め合わさせるもんよ」

245ページ、左段下から13行目、ハーピー
誤）体重はおよそ500キロです。
正）体重はおよそ560キロです。

246ページ　左下から21行目、バシリスク
誤）捕獲された状態での寿命は30年と言われていますが
正）捕獲された状態での寿命は13年と言われていますが

276ページ　装備表下から22行目。二脚架のレーティング
誤）一
正）2

276ページ　装備表下から21行目、排気システムIIのレーティング
誤）1
正）2

276ページ　装備表下から20行目、排気システムIIIのレーティング
誤）2
正）3

312ページ　索引左段3行目
誤）アーマー　161
正）アーマー　162

Λ「とりあえず、現段階でフォローできたものを挙げました。近刊予定の『（仮）シャドウラン・マスタースクリーン』には完全なかたちで載せたいと思っておりますので、御容赦ください」
ドミノ「勘弁ね」

募集要項について

このコーナーではルールに関する疑問、質問、きみたちが独自に作成したオリジナルのアーキタイプを募集しています。自作アーキタイプの作成については『シャドウラン［ルールブック］』の44ページから65ページを参考にしてください。また、アーキタイプのデータは、ルールブックに付属しているキャラクターシートをB4サイズまで縮小コピーしたものに記入して送ってください。自分の住所、氏名、年齢といった内容はキャラクターシートのウラに必ず記入してください。
宛て先は
〒102　東京都千代田区富士見1－12－14
富士見書房　RPGドラゴン
ＩＮＳＩＤＥ　ＳＨＯＴ係まで
次号締め切りは7月28日までです。

PARADISE FLEET

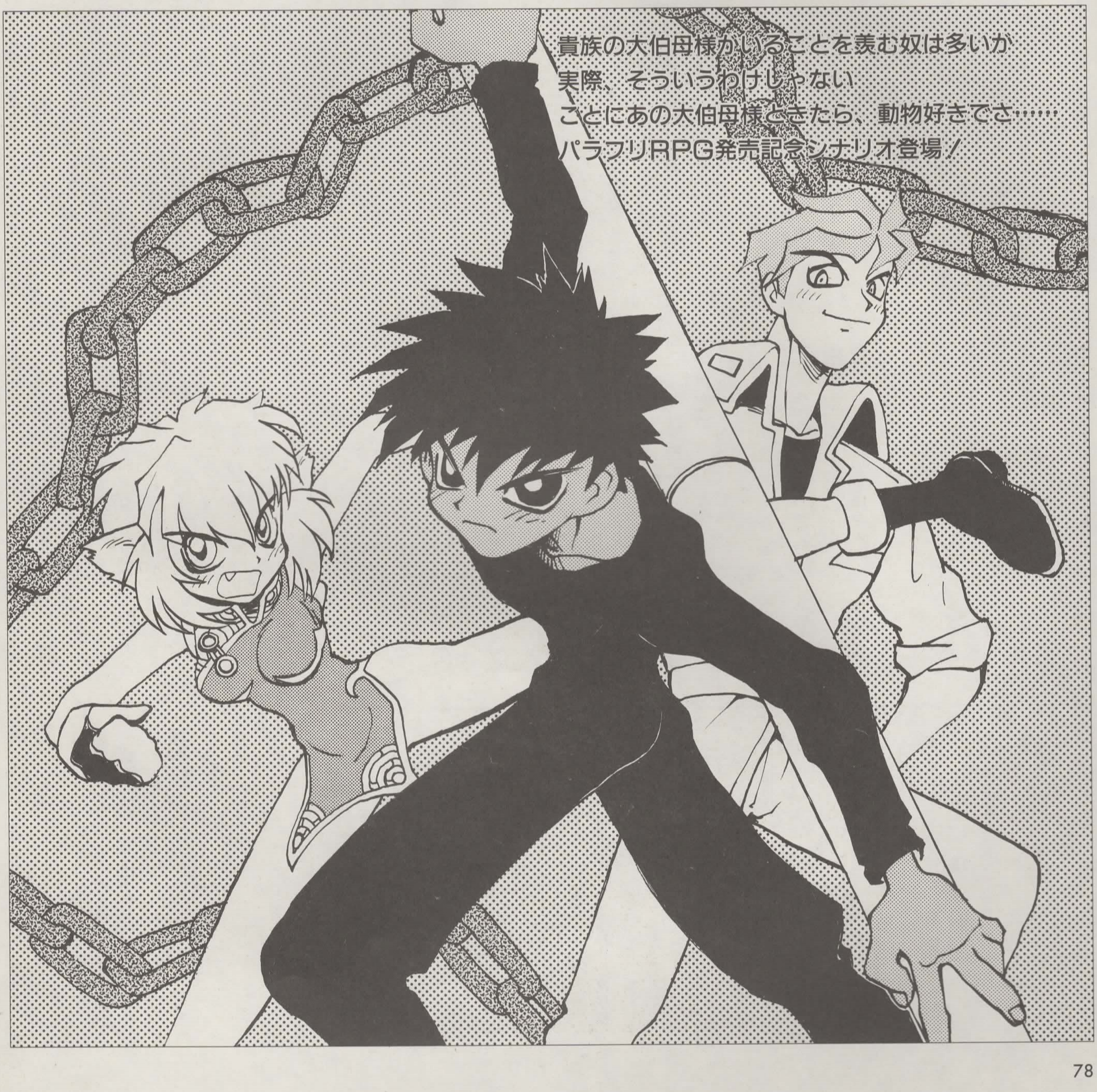
パラダイス・フリートRPGシナリオ

動物好きの大伯母様

ズーロジカル・ダッチェス

DESIGNER
■朱鷺田祐介
YUSUKE TOKITA

ILLUSTRATOR
■いづなよしつね
YOSHITSUNE IZUNA



●はじめに

これからお届けするのは、『パラダイス・フリートRPG』の1〜5レベルのPC3〜5名で遊ぶためのシナリオ・セッティングです。

PCたちは「動物好きの大伯母様」こと、動物コレクターの上級貴族メアリー・マクラウド伯爵夫人が依頼してくる様々な「動物に関する雑事」をこなしていきます。

それぞれの事件はユニークな宇宙生物に関する、大伯母様からの依頼によってスタートします。そのため、PCの一人は大伯母様の血縁にあたる〈ベスティンスタイン公国〉の貴族であるのがよいでしょう。いない場合、公国の市民や〈金華帝国〉の貴族、あるいは、伯爵夫人のもとに派遣された企業国家〈しきがみおえど〉の社員に依頼が来る形にしても構いません。いずれの場合もPCが駆逐艦を所有しているのがよいのですが、無い場合、伯爵夫人が貸してくれます。

●シナリオ中の表記

ゲームの判定については、ルールブックの記述の通り、使用する技能（能力値）と難易度、かかる時間のセットで表記します。

例えば、〈操艦（INT）5、20分〉とあった場合、操艦技能とINTの合計値を判定値として難易度5の判定をします。この行動は20分間の時間がかかります。

第一章 リトル・マー

1 シナリオの粗筋

大伯母様の可愛いペット、リトル・マーが巨大な宇宙鯨であることを知らずに、予防接種を引き受けさせられたPCたちは、予防接種のミサイルを装備した駆逐艦で、木星型惑星（ガス・ジャイアント）ララミーに向かいます。

ララミーの荒れ狂うメタンの海を悠々と泳ぐリトル・マーに何とか予防接種を行なったものの、注射の痛みに暴れまくるリトル・マーに飲み込まれ、体内で消化酵素と戦う羽目になります。幸いにして、リトル・マーは単純な構造の体をしていますので、リトル・マーを殺すことなく脱出することが出来ます。

リトル・マーを殺すことなく、予防接種を終えて、大伯母様の小惑星に帰還すれば、シナリオは成功となります。

2 リトル・マー

【情報1】

大伯母様がララミーのメタンの海で飼っている宇宙鯨。メタンの海に泳ぎながら、そこに浮かぶアミノ酸や水素化合物の塊を濾（こ）して生きています。全長1・5キロの巨大で原始的な腔腸動物を鯨というべきかどうかはかなり疑問ですが、メタンの海を泳ぐ宇宙鯨は上級貴族にとって可愛いペットです。

【情報2】

他の星系のガス・ジャイアントで捕獲してこの惑星に運んだため、必要とする栄養素が一種類不足気味になっており、半年に1回、対艦ミサイルでその栄養素を打ち込む必要があります。大伯母様はこれを「予防接種」と呼びますが、この呼び方は医学的にも動物学的にも全く正しくありません。



●メアリー・マクラウド伯爵夫人

すでに1世紀を生きようというのに、初老にしか見えない若さとあらがいがたい品格を保つ大伯母様ですが、分別のない動物収集家という点がPCにとっては大問題です。

96歳　女性　公国出身
7レベル　ボディ1　防御力0

STR1　水泳＋5　［6］
DEX2
INT3　生物学＋6　［9］
SOC7　指揮＋5　［12］
ETC4　［上級貴族］

悲劇：博愛主義者／見境のない動物収集家

【情報3】

リトル・マーは非常に巨大ですが、原始的腔腸動物ですので、体の構造は非常に簡単な筒であり、体内を通る「液体」から栄養をすくいとる髭（ひげ）状の触手が腔腸の内部に生えているだけです。

【情報4】

リトル・マーの体内には駆逐艦サイズの特殊消化酵素がうようよしており、体内に入った金属を分解消化しようとします。

3 大伯母様の依頼

【台詞】

「あ、そうそう、そろそろリトル・マーの予防接種の時期ね。お小遣いは弾むから、ちょっと頼んでもいいかしら？」

大伯母様の依頼は常に一方的だ。彼女は上品に人に物を頼んで、その品格で断れない雰囲気を醸（かも）し出す。その上、諸君らが了解の一

言を口にした途端、大伯母様は別の用事を思い出して、出かけてしまう。
　リトル・マーが何なのかも、どう予防接種をするのかも聞いていないのに気づいた時には大伯母様の影も形もない。
　執事のパーカーにリトル・マーの件について聞くと、頭上に見えるララミーを指さして言った。
「あそこにおられます」
　はっ……。どうせ猛獣の類だろうと思っていた君達が驚愕するのをよそに、パーカーは続けた。
「リトル・マーは、御主人様がご寵愛されておられる宇宙鯨でございます。
　予防接種用のミサイルは、すでに駆逐艦の方へ2機搬入しております」

[この場面は?]

　まず、仕事の依頼です。宇宙鯨をリトル・マーと名付ける大伯母様の感性を印象づけるために、PCの質問を許さず、どんどん進めて下さい。
　予防接種の詳しい事柄はパーカーから聞けますが、宇宙鯨の実際の正体については何も聞けません。「リトル・マーは宇宙鯨でして、半年に一度、駆逐艦のミサイルを使って予防注射をしております」という答が得られるだけです。

[補足]

Q：PCが宇宙鯨について知りたがったら、どうしたらよいでしょうか?

A：宇宙鯨について知りたい場合、以下のような行動が可能です。大成功すれば、追加の情報を一つずつ得ます。

・生物学的な知識、あるいは、雑学的な知識を総動員して思い出す
判定：〈生物学または雑学（INT）6〉
結果：生物学があれば、情報1・2・3、雑学ならば1・2、どちらもない場合、1のみを思い出す。

・データベースにあたる
判定：〈電子（INT）5〉
結果：情報1のみ

・大伯母様の資料を見せてもらう
　大伯母様の巨大な動物図書館（100メートル四方はある）の中から宇宙鯨の本（例えば、「宇宙鯨の飼い方」とか「宇宙鯨は可愛いペット」）を探し出すことになります。
判定：〈調査（INT）4〉
結果：情報1・2

Q：PCが事故の可能性を聞いた

A：PCが事故の可能性を聞いた場合、パーカーは「リトル・マーは優しい子ですから、死者が出るような事はありませんでした」と答えます。
「巨大な宇宙鯨に呑まれた例は?」とまで聞けば、「そういえば、一年ほど前の予防接種の方のお帰りが一週間ほど遅れたようでしたね」と平然と答えます。
　実は、毎年のように、予防接種をした駆逐艦が呑まれるという事故が起きているのですが、リトル・マーの体内構造が非常に単純なので、大抵1時間から1週間以内の範囲で駆逐艦ごと排出されます。

Q：PCが報酬をほしがっていますが?

A：一人あたり50万ガメルの報酬を約束して下さい。それ以上、欲をかいても何も出ません。あまり金にこだわるようならば、他で仕事を探すようにいって下さい。
　その場合、シナリオはここで終わり、経験点も何も入りません。

4 予防接種

[台詞]

　メタンの海は荒れ狂っていた。
　ここに潜ってリトル・マーにミサイルを打ち込むのは、かなり至難の技だ。とはいえ、安全な軌道上から狙撃するのは不可能だ。
（メタンの海で航海するのに、〈機動5〉の判定が必要です。また、レーダーでリトル・マーの姿を捕らえるのに、〈電子（INT）3〉の判定が必要です）
　ついに、リトル・マーが視界の中に入ってきた。
　全長1・5キロの白い紡錘形の生き物が炭水化物の波濤の間を悠々と泳いでいく。
　こいつにミサイルをぶち込めば、仕事は終わりという訳だ。



●パーカー

伯爵夫人の執事です。3ランクのNPCですが、社交7、常識7の判定値を持つプロフェッショナルの執事です。





〈荒れ狂うメタンの海で、リトル・マーにミサイルを打ち込むのはちょっと難しいので、〈砲術（ＩＮＴ）４〉の判定が必要です。
　ミサイルが命中したら、次のメッセージに進んで下さい）

　ミサイルが命中した途端、リトル・マーがびくんと体をのけぞらせた。そりゃ、全長1・5キロだってミサイルを打ち込まれれば、痛いよな。そのおかげで、こっちまで揺れるぜ！あ、リトル・マーがこっちに来る！

〈機動7〉の判定を要求して下さい。失敗したら、ＰＣの駆逐艦はリトル・マーに呑まれてしまいます。あ、もちろん、ゲームマスターの手札はこういう時に失敗してもらうためにあるのですよ。お忘れなく）

［この場面は？］

　予防接種に向かったＰＣの駆逐艦が（予定通り）リトル・マーに呑まれてしまう場面です。ゲームマスターは、最後に呑まれてしまうところの判定でジョーカーを出して「切り札の7」としてしまうのがよいでしょう。これを避けてしまうぐらいならば、それはそれでよい冒険であったと言えます。
　このシーンを盛り上げるために、1発目のミサイルを避けるために手札を使っても構いません。

［補足］

Ｑ：プレイヤーが「ゲームマスターの手札で失敗させるのはずるい」と言い出してきかないんですが？
Ａ：以下のように説明して下さい。
「こーゆーゲームなんだよね。
『パラダイス・フリートＲＰＧ』は冒険のゲームだから、何も起きないのは面白くないでしょ？　ゲームマスターの手札は、事件を起こすためにあるのさ」
　どうしてもこだわる困ったちゃんには、以下を読んで下さい。
「うーん、シナリオにそう書いてあるからねえ～。ここはそういうことですよ。
あ、『シナリオの内容に文句があったら、富士見書房気付け朱鷺田祐介宛に抗議の手紙を送るよーに』だって……」
　これで納得しない人とは二度と遊ばないことをお勧めします。

5 マクロの決死圏

ドカーン。
　リトル・マーに飲み込まれた駆逐艦がどこかに引っかかった。

（全員に0＋ＫＯのダメージ。駆逐艦の装甲が10点低下します）

　直径百メートル以上の半透明の洞窟が両側にずっと続いている。どうやら、リトル・マーの消化器の中らしい。リトル・マーは腔腸動物だから、腔腸か……。駆逐艦と同じぐらいの長さはありそうな体内の繊毛（せんもう）が揺れている。液体が流れていく方向が肛門、つまり、出口らしい。

（口から300メートルの位置に引っかかっています。外壁にぶつからずに、駆逐艦が体内を移動するためには、〈機動5、10分〉の判定が必要です。判定に成功するたびに、下流、すなわち肛門の方角へ200メートルずつ移動できます。上流、すなわち、口の方へ向かう場合、流れに逆らうので難易度が2上昇します。大成功1レベルごとに移動距離が100メートルずつ延びます。
　失敗すると壁にたたきつけられ、駆逐艦の装甲が10点分削られ、乗組員は0＋ＫＯダメージを受けます。操艦の大失敗1レベルごとに、同じダメージが重ねて襲ってきます。
　ゲームマスターは10分ごとに〈イベント・チェック（絵札）〉を行なって下さい。絵札が出ると、特殊消化酵素が駆逐艦を発見して襲ってきます）

ああ、あの巨大な白いうねうねは一体なんだろう？　まるでアメーバーか何かのように外壁を這ってくるぞ。

［この場面は？］

　リトル・マーの体内での冒険です。
　何とかうまく脱出できればよいのですが、体内の航行は非常に困難です。そして、ＰＣがのたのたしていれば、特殊消化酵素が襲ってきます。
　特殊消化酵素は攻撃力3、機動力3、装甲50点の艦艇として扱います。特殊消化酵素は攻撃に成功すると、駆逐艦に張り付き、次のターンから1ターンにカード1枚分の数字と等しい装甲点を溶かしてしまいます。酵素には脳味噌がないので、死なない限り、消化をやめません。駆逐艦を救うには、酵素の装甲を全部吹き飛ばすか、〈機動7〉の判定に成功して酵素を振り落とすしかありません。
　ここで注意してほしいのは、冒険の舞台が体内であり、駆逐艦が壁にぶつかったり、駆逐艦の兵器が使用されたりした場合、リトル・マーを傷つけてしまうということです。
　リトル・マーは500点の艦艇装甲に等しい生命力を持っていますが、駆逐艦の活動によって以下のようなダメージを受けます。

体内に駆逐艦がある限り、1時間に1点
駆逐艦が内壁にぶつかるたびに15点
ミサイルが爆発するたびに64点
メーザー砲が使用されるたびに4点
メーザー砲が外れて内壁にあたると16点
レーザー砲が外れて内壁にあたると2点

　リトル・マーは生命力が半分以下になると弱った感じになります。生命力が0になると死んでしまいます。

［補足］

Ｑ：駆逐艦の装甲が全部なくなってしまったらどうなりますか？
Ａ：消化酵素が船内に流れ込んできて、全部溶かしてしまいます。そして、輸送機器のルールの通り、装甲が0になるようなダメージを受けた駆逐艦は、150秒後に爆発を起こします。リトル・マーは死亡してしまいます。
　ＰＣが爆発から生き延びることが出来たら、徒歩でリトル・マーの体内に逃れてメタンの海を漂流しながら、救命艇を待たなくてはなりません。〈生存（ＳＴＲ）6〉の判定に3回



成功する必要があります。失敗すると2ダメージをこうむり、大失敗1レベルごとにダメージが2ずつ増えます。

6 冒険の終わり

リトル・マーから脱出し、メタンの海から伯爵夫人のもとに戻れば冒険は終わります。メタンの海からの脱出には、〈機動5〉の判定が、惑星間の宇宙旅行には、〈機動3〉の判定が必要です。

帰還したら、大伯母様への報告書作成が必要です。報告書の作成は代表者がINTで判定します。PCたちが相談しても構いません。難易度は以下の通り。

リトル・マーが生きている場合
基本難易度4
リトル・マーが死亡している場合
基本難易度8
リトル・マーが弱っている　＋2
予防接種に失敗している　＋4
駆逐艦が沈没してしまった　＋4

【結果】
成功：駆逐艦の修理をしてくれた上で一人あたり50万ガメルの報酬をもらえます。
大成功：加えて大伯母様が〈金華帝国〉から贈られたコンテナをもらえます。(〈金華帝国〉の贈り物表を一人1回引けます)
失敗：報酬は無し。駆逐艦の修理はしてくれます。
大失敗：上に加えて、罰として巨大スナネズミの（ウンチだらけの）部屋の掃除をさせられます。

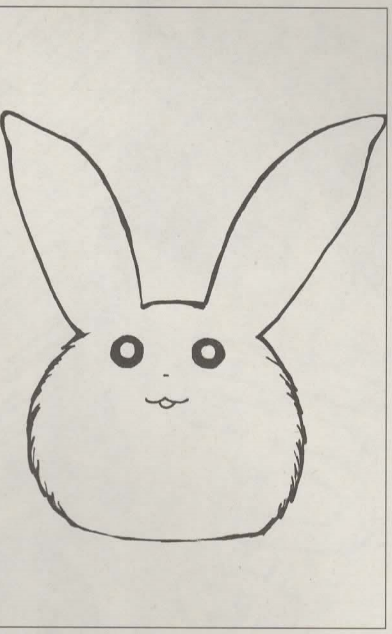
7 経験点

このシナリオを成功させれば、一人あたり50点の経験点が入ります。失敗した場合、半分です。

第二部 大伯母様のお気に入り

執事のパーカーです。僣越ながら、主人に代わりまして、マクラウド動物コレクションの一部をご紹介いたします。どうぞ、楽しい一時をお過ごし下さい。





クク
Rabit Sirenus

［分類］哺乳類齧歯目貧足兎亜目媚兎科クク

［外見］体長20センチほどの兎類であるが、愛玩用に品種改良され、四肢が退化して弱くなっており、その場でぽんぽんはねたり、よろよろ移動することしかできない。兎らしい長い耳と顔のついた、まさに毛皮の玩具のような生き物である。

その瞳は愛らしい。毛皮の色は白から淡いピンク、茶色、黒があり、時折、緑や青の変種も見られる。

［解説］野生のククは雑穀を食する小動物として生きており、特殊な魅力で捕食しようとする大型の生き物を魅了し、難を逃れています。彼らの天敵はモンロー大蜥蜴です。

ククの平均的な寿命は3カ月で、出産回数の多い雌ほど短命であるようです。

［居住環境］〈ベスティンスタイン公国〉モンロー星系のジャングル。

［特殊能力］愛らしさ。ククはSOC4、媚び＋2（6）として扱います。ククに触れた人は〈INT6〉の判定に成功しない限り、可愛さに惚れ込んでしまい、手放せなくなります。なお、変温動物はククの魅力を見ても魅了されません。

［子供］ククは、非常に繁殖力の旺盛な生き物です。十分な食べ物があれば、1日で成人し、妊娠すれば、1日で4匹の子供を出産します。

［経済価値］ククはその愛らしさゆえに、モンロー星系以外では、高価なペットとして扱われていますが、これらの多くは去勢された雄や避妊手術済みの雌で、増えることはありません。

［シナリオアイデア］伯爵夫人は未処理のオスとメスをそのまま捕らえ、PCに運ばせます。困ったことに食糧をたっぷり与えて。

ゲーム・データ

STR	1	
DEX	1	
INT	1	
SOC	4	媚び＋2（6）
装甲0	○／気絶／死亡	



カラーン
Canis Doppelgenger

［分類］哺乳類食肉目イヌザル科マネイヌ亜目ヒトマネイヌ属カラーン

［外見］無毛の犬に似た生き物です。体長170センチ、体重60キロほどです。

［解説］カラーンは、雑食のイヌ型の生き物ですが、原始的な知性を持っており、立ち上がって道具を使うことも出来ます。〈金華帝国〉のハーフドックではなく、猿と犬の中間的な生き物から独自に発達した生き物です。

後述する変身能力とテレパシーによって、他の生き物に化けることができます。

［居住環境］〈ベスティンスタイン公国〉グレイストーク星系のジャングル

［特殊能力］この生き物の特色は肉付きや体の色を自由に帰ることが出来ることです。このため、サイズの近い他の動物や人間に変身することが出来ます。

変身にかかる時間はわずか1分間で、どうも弱いテレパシーがあるらしく、簡単な会話や口真似をしますが、複雑な会話はできません。人間は外見上からカラーンの擬態とモデルを区別できません。カラーン同士ならば、匂いで分かります。

［子供］カラーンは、1年に1度、繁殖期を迎え、一夫一婦制の家庭を築きます。6カ月の妊婦期間の後で、1～2児をもうけます。カラーンは成人するまでには約3年かかり、寿命は20年です。

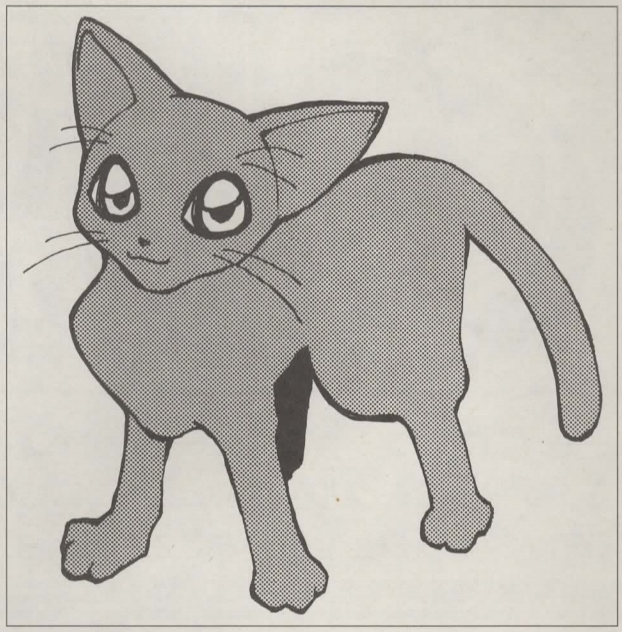
［経済価値］カラーンは、ユニークな生き物ですが、扱いにくいため、経済価値はあまりありません。

［シナリオアイデア］大伯母様が飼っている2匹のカラーンが繁殖期を迎え、ナチュラル・パークを脱走します。PCは捕獲を頼まれるのですが、捕らえられたカラーンはPCの一人に変身してしまいます。

ゲーム中は、PCがばらばらになるたびに、カードを配り、エースを配られた人はカラーンの擬態であるとします。

ゲーム・データ

STR	2
DEX	4
INT	3
SOC	4
装甲0	○○○○／気絶／気絶／死亡



ブラックホール・キャット

Felis Unfortune

【分類】哺乳類食肉目ネコ科宇宙ネコ属超重猫亜属ブラックホール・キャット

【外見】体長50センチほどの黒猫で、ふわふわした毛皮をしています。本人はかろやかに活動しますが、抱き上げようとすると、異様な重さを感じます。

【解説】ブラック・ホール・キャットは、不吉な黒猫の伝説にふさわしい生き物であり、一説には銀河帝国時代の生物兵器実験の生き残りと言われています。

信憑性の低い報告によると、この動物の体内には、直径0・1ナノメートル程度のマイクロブラック・ホールが入っており、解剖しようとした途端、研究所ごとブラックホールに飲み込まれたと言われています。

【居住環境】〈金華帝国〉鉄花山星系の高山地帯の落雷の多い荒野

【特殊能力】ブラックホール・キャットは1メートル以内にある電気や電磁波を全て吸収してしまいます。電気の吸収によりボディを1ずつ回復できます。この特色により、ブラックホール・キャットはレーダーにもセンサーにも映らず、X線や陽電子による透視装置で調査することが出来ません。

【子供】ブラックホール・キャットが増殖した例はまだ記録されていません。気づいたら増えていたという例はありますが、この場合、同じサイズのブラックホール・キャットがもう一匹どこかから現れたようです。

【経済価値】ブラックホール・キャットは不吉の象徴とされており、経済価値はほとんどありませんし、生きたまま、宇宙船に乗せることがそもそも危険です。

【シナリオアイデア】捕らえたブラックホール・キャットが宇宙船内を逃げ回り、各種の装置がどんどん停止していきます。

ゲーム・データ

STR	2
DEX	6
INT	3
SOC	3
装甲0	○○○／気絶／死亡



マッハ・ルリカラス

Corvus Accelass

【分類】鳥類カラス科カラス属マッハ・ルリカラス

【外見】体長50センチほどの鳥で瑠璃色に輝く羽をしています。カラスというよりも大型のルリカケスに似ています。

【解説】マッハ・ルリカラスは、空中を飛ぶ虫を食べる雑食性の鳥ですが、高速で飛行することにより、生存しています。

銀河帝国時代に作られた偵察型生物兵器が野生化したものです。マッハ・ルリカラスはソニック・ブームを巻き起こすほどの高速の中でもダメージを受けることがありません。1時間以内であれば、大気の薄い成層圏を飛行できるほどの耐久力を持っています。

マッハ・ルリカラスの寿命は5年と言われていますが、確認されていません。

マッハ・ルリカラスは生物兵器であった頃の名残で、特定の波長の光線反射に過剰反応して突進する習性があります。非常に狭い赤外線の波長がこれに反応するようで、企業国家〈しきがみおえど〉の遠赤外線靴下を履いた人々に立て続けてに衝突死するという事件が起きたことがあります。

【居住環境】〈金華帝国〉対連山星系の高山地帯

【特殊能力】マッハ・ルリカラスは音速の2倍で飛行することができます。単体で音速を越えられる珍しい生き物です。航空機相当の輸送機器として扱い、機動力6として見なします。

【子供】マッハ・ルリカラスは毎年、春に4羽の卵を返します。卵は2週間でふ化し、雛は3週間で巣立ちます。

【経済価値】マッハ・ルリカラスの羽は非常に美しく、羽飾りとして非常に高価で取り引きされますが、〈金華帝国〉では保護動物に指定されています。

【シナリオアイデア】動物愛に富んだ大伯母様は、密輸業者によって他の星系に放置されているマッハ・ルリカラスを捕らえて対連山星系に戻してやるようにPCに頼みます。

ところが相手は、マッハ2で成層圏を飛翔する体長50センチの鳥なのです。

ゲーム・データ

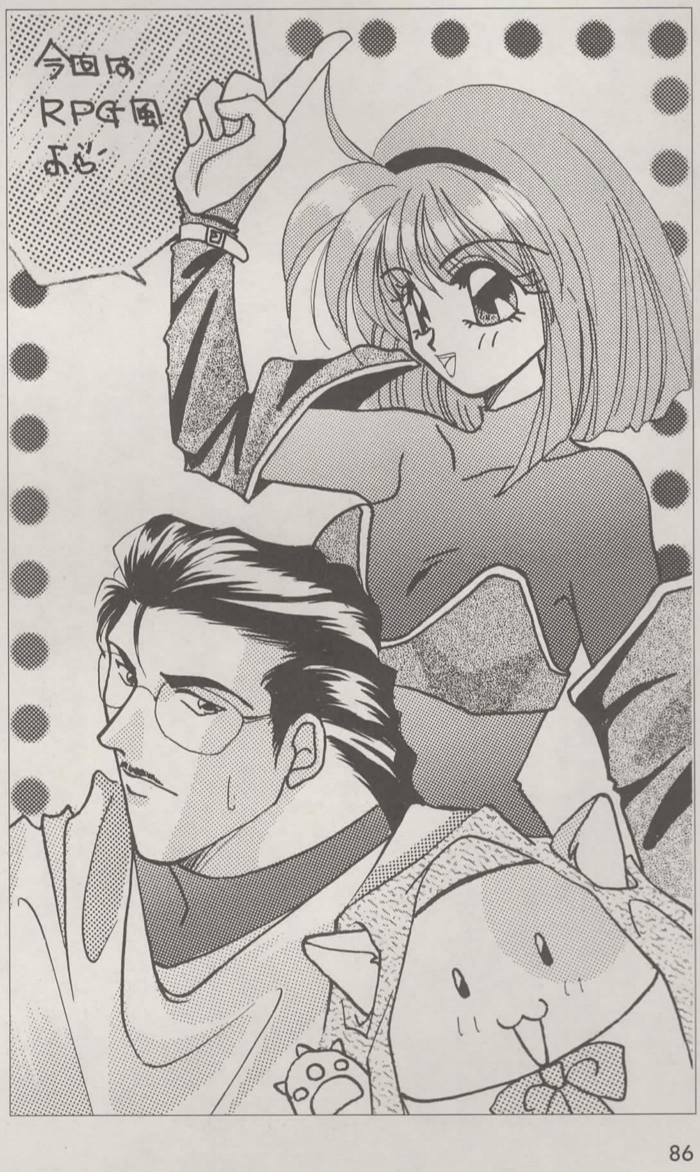
STR	3	生存＋5（8）
DEX	6	回避＋1（7）
INT	4	記憶＋3（7）
SOC	4	
装甲3	○／気絶／死亡	

補足：音速飛行中のマッハ・ルリカラスの直撃はダメージ10!!を双方にもたらします。命中判定値は6です。

コンベンション★ぱ～ら～

CONVENTION ★PARLOUR★

本日も「コンベンション★ぱ～ら～」へおいでいただき、ありがとうございます
ほら、ゲームサークル・ゲームコンベンション情報を山盛りご用意してありますよ
どうぞ、フレッシュな情報をこころゆくまで、ぞんぶんにご賞味くださいね



おてがみありがとう

せいか「いらっしゃいませ～★　3か月のごぶさたで～す」

マスター「はじめてのお客サンもいるようだから説明しておこう。当店は読者のみんなが送ってくれたゲームサークル情報を大々的に紹介する『みんなのRPG情報パーラー』だ」

せいか「おハガキを送ってくれたみなさん、ほんとにありがとう」

マスター「なんたって、ウチの店は読者のみんなが送ってくれる情報が命だからね。正直いって、ハガキが集まるかどうか心配だったんだが」

せいか「おかげさまで、こんなにたくさんのコンベンション情報、サークル情報があつまりました～！」

マスター「ただ、残念ながら誌面の都合上、すべてのサークル情報、コンベンション情報を掲載することはできなかったんだ」

せいか「掲載できなかったサークルの皆さん、ほんとうにごめんなさい」

今月のおやくそく！

せいか「マスター、東京都の守山孝明サンからこんなお手紙がきてるんだけど。『……連絡は封書で、自分の宛先を表に書いた返信用封筒に切手を貼って同封のこと』というのを、〃せいかとのお・や・く・そ・く★〃にしていただけないでしょうか』」

マスター「なるほど。そりゃ、うっかりしてたね。確かに、送られてきた手紙の数が多くなれば、宛名書きだけでも大変な労力がかかるし、返信用の切手代もばかにならないからね」

せいか「『某RPGマガジンに載ったあるサークルには150通もの反応があったそうです』とも書いてあるわよ」

マスター「そりゃあ、大変だ。ここは、守山クンの意見を全面的に採用させてもらうことにしよう」

せいか「そういうわけで、掲載されたサークルやコンベンションへの連絡、問い合わせは、必ず、自分の宛先を書いた返信用封筒に切手を貼って同封してね。せいかとのお・や・く・そ・く★」

ちょっと気をつけよう

マスター「実は、守山クンの指摘の他にも、前回いい忘れたことがいくつかあるんだな」

せいか「あらら、マスターったら、おちゃめなんだから」

ぺっと「なんだかなあ」

マスター「まず、募集方法に『責任者名』を書いてくださいとあるが、これはなる

べく本名で書いて欲しいんだ」
せいか「ペンネームとかはだめなの?」
マスター「うーん、その場合でも本名はきちんと併記してほしい。郵便事故の原因にもなるし、そもそも、名前もわからない相手に手紙を出すってのはあんまり気持ちのいいものじゃないないだろう」
ぺっと「ということは、戒名とか源氏名とかシコ名もだめ……」
マスター「……だめ。」
せいか「わたしにも言わせて。サークル募集やコンベンション情報に送られてきたハガキはいっぱいあったんだけど、イラストなんかが入ったハガキが少なくってちょっとさびしかったの」
マスター「募集方法に何も書いてなかったんで、みんな遠慮しちゃったのかな。募集方法を守ってくれてる限り、イラスト入りのハガキも大歓迎だぞ」
ぺっと「ひょっとして、イラストのうまいサークルはお得ってわけ……」
マスター「それはありません。今回もそうだったんだけど、掲載する情報は抽選のうえ決定するという原則は変わらないので、あしからず」
せいか「ゲームサークルで作った会誌や会報も大歓迎よ」
マスター「応募はハガキで、と書いたから、送りにくかったのかもしれないね。そこで、今回からは募集方法を変更して、封書での応募もOK、ということにしよう。会誌や会報、サークルやコンベンションの活動レポート、当店への質問や意見なんかを同封してくれてもいいよ。ただし、情報欄に掲載できるのは応募方法のところに書いてある項目だけだから注意してくれよ」
せいか「マスター、そろそろ情報コーナーにいかないと、もう行数が……」
マスター「おっと、こいつはうっかりしてた。それじゃあ当店が自信を持ってお薦めする、とっておきのコンベンション情報・サークル情報をお送りしよう!」
せいか「どうぞ、ごゆっくりお楽しみくださいね★」

コンベンション情報

H・D・Uコンベンション4

①7月9日（土）10時〜17時
②姫路獨協大学（姫路市上大野7丁目2−1）
③姫路獨協大学TRPGサークル
④〒679−41龍野市龍野町島田201−2　清水正宏
⑤SW、ブルフォレ、大活劇、蓬莱など予定。当日参加OK。当日は10時30分までに当大学までおこしください。大学の正面入口にRPGドラゴンを持ったスタッフが待っております。詳しい資料が欲しい方は、上記まで連絡ください。

青森県合同CONin青森 Vol・3「銀の方舟」亭の一日

①7月10日（日）9時30分〜19時
②青森市文化会館（青森市堤町1丁目4−1）
③合同CON企画
④〒030−01青森市横内亀井80−1鳴海荘　杉浦一徳
⑤SWオンリー。飛び入りの方はキャラクターを作ってきてくれると助かります。確実に参加したい方、詳しい⑤を知りたい方は連絡ください。80円切手同封を忘れずに。

大漢帝国第二十六回総会

①7月24日（日）9時〜18時
②四日市文化会館第三会議室（近鉄四日市駅下車徒歩10分）
④〒510四日市市中川原2−4−26田崎健一
⑤RPG+SLGフリープレイ+全体プレイ。参加費　中学生以下100円、高校生250円、それ以上350円、GM100円

第6回　グループファンブラーコンベンション

①7月24日（日）10〜18時予定
②上尾コミュニティーセンター（JR上尾駅より徒歩12分）
③グループファンブラー
④〒362埼玉県上尾市西上尾第一団地3−18−504　杉山好永
⑤TRPGフリープレイ。参加費プレイヤー300円、GM無料。GM希望者は連絡乞う（7月21日までに）。プレイヤーは完全当日受付（予約不要）。

名古屋RPGコンベンション

①7月24日（日）、8月14日（日）両日とも9時30分〜16時15分
②サンライフ名古屋（名古屋市西区天神山町3−10　地下鉄鶴舞線、浄心駅下車徒歩10分）
③EXPROLER愛知本部
④愛知県知多郡東浦町緒川中米田17−191　鈴木正尚
⑤プレイするゲームは自由。マスターに一任します。参加費プレイヤー400円、マスター100円。完全当日受付制につき、予約不要です。

JULCON

①7月31日（日）10時開場予定
②岩手県花巻市　しんろう会館3F
③サークルBURAN
④〒025岩手県花巻市桜台43−4高橋淳
⑤未定（フリープレイを予定）
コメント　予約制ではありませんが、事前に問い合わせ、連絡いただければ運営上助かります。返信用封筒を同封の上、④住所まで封書でお願いします。TRPGからマルチプレイまで、初心者からベテランまで、幅広く歓迎します。

機甲師団第一の宴

①8月10日（水）開場9時30分〜17時30分
②角館町広域交流センター
③PSYCHOMMUNITY
④〒014−03秋田県仙北郡角館町薗田字家東44　高橋勝
⑤フリープレイ、半予約制。問合せ先まで80円切手同封の上連絡を。

テーブルトークRPGコンベンション

①8月21日（日）10〜17時
②広島市西区民文化センター3F大会議室A（JR横川駅南口下車徒歩3分）
③RPG−Club
④〒733広島市西区古江東町11−11内畠巨樹
⑤SWは確実。完全予約制につき、希望するゲームを3種まで書き、80円切手を同封し連絡ください。折り返し詳しい案内と地図、チケットをお送りします。手紙一通につき、1名様のみ有効です。応募者多数の場合は抽選とします。抽選にもれた方にも通知します。締め切りは8月12日必着です。

第2回サバイバルコンベンションin藤枝

①8月27日（土）10〜16時30分
②藤枝市立大洲公民館（静岡県藤枝市大洲3丁目17−12）
③TRPG CLUB「ストラスブール」
④〒426静岡県藤枝市大洲5丁目5−11　吉岡正臣
⑤RPGフリープレイ。完全予約制ですので、参加希望者は④住所まで8月13日必着で手紙をお送りください。追って返事を送ります。マスター希望者は希望ゲームを書いて送ってください。参加費は昼食代を含めて650円です。

第五回魔人到来コンベンション（定員72人）

①8月28日（日）9時15分〜18時、延長21時まで（予定）
②長岡京市立産業文化会館（長岡京市開田3丁目10−16　阪急京都線、長岡天神駅下車徒歩5分。JR東海道線、神足駅下車徒歩15分）
③スタジオ・ブレインパラライズ
④〒600京都市下京区猪熊綾小路下ル瀬戸矢屋299　スタジオブレインパラライズ代表　山田豊明
⑤半予約制。予約者優先で定員になりしだい締め切らせていただきます。ぜひ参加したいという方は④まで住所氏名を明記し、返信用切手同封でお送りください。マスターはすべてこちらで用意します。詳しいことが知りたい方は、上記④まで90円切手同封の上お送りください。

3D6コンベンション

①9月15日（祝）11〜15時
②大阪市中之島公会堂3F（大阪市北区中之島1−1−27）
③3D6実行委員会
④〒534大阪市都島区高倉町1−2−32　小西則勝
⑤ゲーム中心の同人誌即売会+ボードゲームのフリープレイ。ボードゲーム各種用意。即売会参加サークル募集中（7月末締切）。

情報の見方は以下のとおりです。
①日時②会場（住所、交通機関）③主催者④連絡先⑤内容、コメントなど

サークル情報

北海道

M・A・Y

① 島田昭彦
② 〒062札幌市豊平区平岸一条18丁目2−56
③ 初心者に丁寧にと、こういうあつまりにありがちなオタクっぽさの払拭をモットーに活動しています。女性のプレイヤーもいますので、初心者や、女性の方もお気軽にどうぞ。

東北

O、ck(仮名)

① 椛沢善宏
② 〒940新潟県長岡市美園2−2−19
③ 基本的に毎週土曜にやってます。D&D、ワースブレイド、バトルテック、ソード・ワールド等。経験不問、市内の方大歓迎。もちろん女性もOK。少しでも興味をもたれた方は、住所、氏名、年齢、自己PRを記入し、80円切手同封にて。お気楽にどうぞ。

サークル共同体「TZ-Kreis」

① R・知院士
② 〒039−01青森県三戸郡三戸町万在府小路28　竹原慎一
③ サークル参加方式のTRPG制作サークルです。現在はBSFの一地方、アルズノートの物を作っています。もちろん、会誌活動はしますし、その中でのPBMもします。個人の方も大歓迎ですので、ぜひ遊びにきてください。

PSYCHOMMUNITY

① 高橋勝
② 〒104−03秋田県仙北郡角館町薗田字家東44
③ TRPGに興味のある人、近くに遊び友達のいない人、そんな人大募集。中〜高生のBOYS&GIRLS、一緒に楽しい空想世界に飛びこもう。詳しくは上記の住所まで80円切手同封で連絡を。

関東

マジカル・ハウス

① 弥山悠
② 〒350−03埼玉県比企郡鳩山町楓ケ丘1−6−2橋本方「案内書請求ド」
③ ゲーム中心のよろずサークルです。会報（TRPGリプレイ、誌上ゲーム、イラスト、小説など）が中心なので、全国各地誰でもOKです。興味をもたれた方は80円切手同封で連絡先まで。

女の子の女の子による女の子のためのTRPG Play(仮)

① 石塚順子
② 〒329−02栃木県小山市間々田1025
③ 18歳以上の女性のみ。男性の方はご遠慮ください。近郊なら高校生以下も可。月1〜2回のプレイが可能な方。まずは自己PRと返信用封筒をお送りください。折り返しご連絡申し上げます。ゲーム歴不問、GM大歓迎！

サークル名未定

① 田中正幸
② 〒222横浜市港北区菊名2−17−3
③ まだできたばかりの、中3中心のサークルで、おもにクリスタニアなどをやっています。初心者、女性大歓迎。

MINES

① 宮本京子
② 東京都狛江市猪方4−10−3−101
③ 新設のサークルで、「明るく、楽しく」をモットーに活動していきたいと思っています。いろいろな人と一緒にプレイしたいという方、とくに女の子がくるのを待ってます！　ぜひお手紙くださいね。

ドラゴン(仮)

① 山ノ端竜二
② 〒175東京都板橋区高島平2−21−2−103
③ ウチの方針はルールやリアリティにとらわれず、その場のノリで楽しくやれたらと思います。理想はドラマチックなシナリオです。また、サークルコンベンションの企画もあります（現在会員数5名＋α）。

グループNHK関東支部(仮)

① 佐藤尚行
② 横浜市旭区二俣川1−53−5石居荘203
③ SLGが中心です。また、SWなど入手しやすいものはなんでも有ですので、少しでも興味をもたれた方は80円切手同封にてご連絡ください。

ゲームサークル太陽帝国

① 進藤雄司
② 〒216川崎市宮前区野川2229−1−207
③ 例会を武蔵小杉近辺の公共施設で催行。中心はRPGのプレイ。その他、有志が会誌なども作成。「より大勢で楽しく、初心者にはやさしく、ベテランはやさしく」でやっていきましょう。連絡は封書で、自分の宛て先を表に書いた返信用封筒に切手を貼って同封のこと。

フォースプレイ

① 藤井秀一
② 〒179東京都練馬区早宮3−3−3グリーンハイツ108
③ 休日に会員宅でSW、ロードス、ガープスなどをします。現在会員は高校生を中心に10人。近くにお住まいで、高校生以下の方を今回は募集します。RPG未経験者、女性の方大歓迎。興味のある方は、連絡先と自己PRを書いて一報を！

PREZARD

① 川原井健介
② 〒279千葉県浦安市海楽2−35−1
③ プレザードと読みます。月1回浦安、行徳、本八幡の公共施設でソード・ワールドを中心に楽しく活動しています。会員の半分は初心者ですので、今からRPGをやろうと思う方も大歓迎です。皆さんからの連絡をお待ちしております。一度遊びにきてください。

サークル"未定"

① 松本浩一
② 〒203東久留米市南沢1−7−28竹林荘208
③ これからつくる新しいサークルです。趣旨は1会話中心のロールプレイ、2アウトドアライフツールの作成と利用、です。興味を持った方、ご連絡お待ちしております。



東海、中部

静寂の月

① 金田浩太
② 〒421−32静岡県庵原郡蒲原町東30
③ 現在8名で活動している元気いっぱいのサークルです。特にSW、ロードスなどのファンタジーRPGを中心に活動しています。今度会誌を発行することになったので、遠くに住む方も会誌で参加してみませんか？

正五面体

① 水木智
② 〒394長野県岡谷市長地2470−1　C号
③ いっしょに日本の真ん中でRPGしませんか？　今年中しか活動ができませんが、精一杯がんばります。メンバーは5名、高校生です。とりあえず、ハガキにPRを書いてご連絡を！

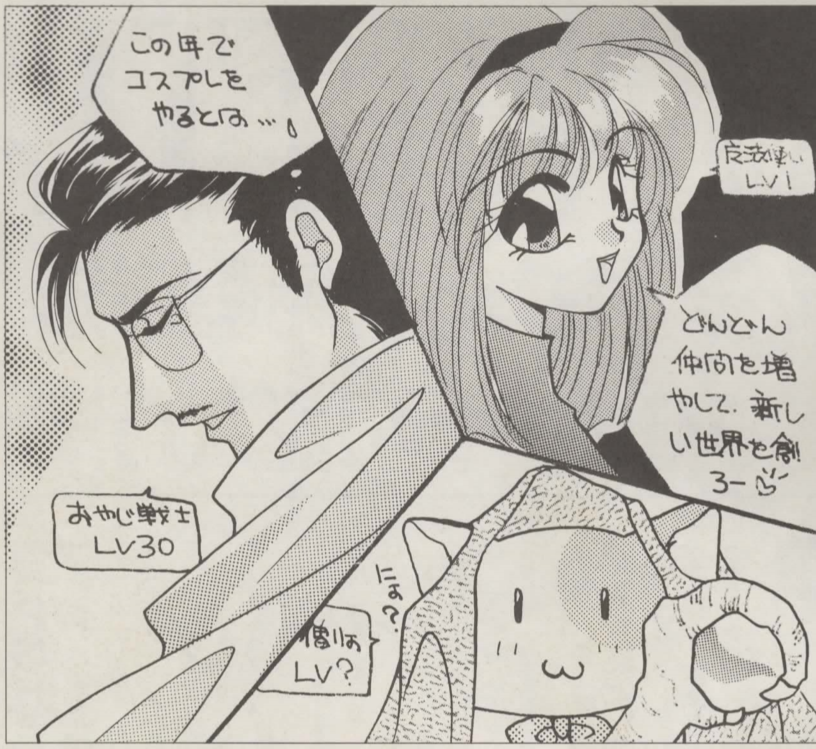
TKスクエア

① 中村敬
② 〒岐阜県各務原市蘇原花園4丁目61−6
③ 初心者を大事にするサークルです。

月2回日曜祝日に知人宅や公共施設で。帰宅時間を厳密に決めますから中学生、女性の方でもだいじょうぶ。お待ちしてます。

RPG STATION in Gifu

①白藤重臣
②〒503-01岐阜県安八郡安八町東結1384アビタシオンシバハラ310
③性別、経験などは不問です。SW、DH、ガープスなどを中心にさまざまなTRPGを幅広く楽しみたいと思っています。興味を持たれた方はとりあえず80円切手を貼った返信用封筒同封でご連絡ください。



サークルB、G、M

①関島宏樹
②〒489愛知県瀬戸市大阪町359
③サークルB、G、Mでは会員を募集中!! 去年4月より会員数10名で運営しています。我こそはと思わん者はお手紙ください。80円切手を同封してくれるとうれしいな。なお、例会は月2回公共施設で。会費は100円ほど

Team Jungle(仮)

①佐藤憲
②〒433静岡県浜松市初生町1215-5
③ソード・ワールド、バトルテック／メックウォリアーを中心に月1～2回、会員宅で活動しています。モットーは「みんなで楽しく」です。RPG未経験者、初心者、年齢、性別は問いません。マスター経験者歓迎します。連絡待ってま～す。

近畿

J・T・R・P・G・A

①前田宗久
②〒578大阪府東大阪市玉串町1-3-2-205
③サークルと個人が集まってTRPGを今よりもっと楽しくするための会です。初心者の方、相手のいない方、もっとRPGを楽しみたい方、そしてサークルの会長さん大歓迎します。詳しくは上記住所まで。

Burn Up

①神崎零
②〒563大阪府池田市栄本町10-8宇高方「Burn Up」
③会員数40名のアットホームなサークルです。活動内容は月に1回の例会と年に3回のコンベンション、その他いろいろ企画しています。お気軽にどうぞ。

銀色のみち亭

①市川健太
②大阪市西成区千本中2-5-20サンプラザ千本219
③この春に東京から大阪に引っ越してきたばかりで、大阪で一緒にRPGを楽しめる人を探しています。東京ではソード・ワールド、D&D、ウィザードリィなどをやっていました。女の子大歓迎。

'MASTERS(マスターズダッシュ)

①長代知之
②〒533大阪市東淀川区西淡路5-1-1-403
③募集してる方もけっこう初心者なので、もちろん初心者でもぜんぜんOK！大阪に出てきたばかりなのでRPG仲間がいないのです。とにかくRPGの好きな人、やってみたい人連絡ください！ロードスをおもにやってます!! 一緒にゲームを楽しもう。

中国、四国、九州

White elf

①神辺淳也
②〒851-11長崎県長崎市小江原町219
③長崎市内に住んでる人で、テーブルトークをやってみたいという方、連絡ください。おもにSWや、クリスタニアですが、他のものもやります。部屋を提供してくれる方、女性も大歓迎です。待ってま～す(TEL記入のこと……)

未定(募集中)

①村田義宣
②〒734広島市南区翠町4丁目1-21アクシス・翠町205
③TRPGのサークルです。月に数回会員宅か公共施設で活動しています。ゲーム内容はソード・ワールド、ロードス中心です。初心者、女性代歓迎。興味のある方は気軽に連絡してください。イラストの上手な方急募。

情報の見方は以下のとおりです。
①責任者名②連絡先住所③連絡方法、コメントなど

情報もとむ！コンベンション★ぱ～ら～ 応募方法

「コンベンション★ぱ～ら～」では読者の皆さんからの「ゲームサークル」情報、「コンベンション」情報を募集しています。ふるってご応募ください。

●ゲームサークル情報
ゲームサークル創設のおしらせ、会員募集のお知らせなどをお送りください。「コンベンション★ぱ～ら～」が、あなたのサークルを応援します！
応募の際には、かならず次の項目を記入してください。
・サークル名
・代表者名
・連絡先住所
・コメント(100字程度)

●コンベンション情報
コンベンションの開催案内、参加者募集の情報をお待ちしています。今回募集するのは、平成6年10月以降開催のコンベンション情報になります。次の各項目について必ず記入し、応募ください。
・コンベンション名
・開催日時
・場所(会場住所も)
・主催(サークル名、または個人名)
・問い合わせ先住所
・プレイ予定のゲームタイトル
・事前に参加予約が必要な場合は、その旨を記入してください。

コンベンション情報の応募締切は7月25日(消印有効)です。ご注意ください。

宛て先
〒102
東京都千代田区富士見1-12-14
富士見書房RPGドラゴン編集部
「コンベンション★ぱ～ら～」係

RPGドラゴン 第2号 プレゼント

▶読者アンケート◀

ENQUETE

プレゼントの応募方法 & アンケートの記入方法

「RPGドラゴン」第2号プレゼントの応募方法

このページの次にあるとじ込みはがきに、希望するプレゼント品名とプレゼント番号を記入し、50円切手を貼って送ってください。

このとき、自分の住所・氏名・年齢などを明記し、裏面のアンケートにもご記入ください。

とじ込みはがき以外のもの（コピーしたものなど）での応募は採用されにくくなります。また、住所・氏名などが不備の場合は、無効になることがありますので、ご注意願います。

「RPGドラゴン」第2号プレゼントの応募の締め切りは、7月30日です（当日の消印有効）。なお、当選者の発表は、商品の発送をもってかえさせていただきます。

読者アンケートの記入方法について

とじ込みはがき裏面の読者アンケートの1と2（今号で面白かったものとつまらなかったもの）については、かならずこのページのタイトルリストのタイトルナンバーとタイトルで答え、その理由をA～Dから選んでください。もしタイトルナンバー9「その他」を選んだときは、そのページとタイトルを記入してください。同様に、「その理由」からD「その他」を選んだときも、その理由を簡単に書いてください。

また「一人」とか「ひとつ」といった指示がある場合は、なるべくそれに従うようお願いします。

最後の「今号の感想・要望」の項目についても、可能なかぎりお答えください。読者ページなどで紹介させていただく場合があります。

その他お手紙の送り方についての注意

いくつかのコーナーあてにお便りがある場合は、かならず別々のはがき、または手紙で送ってください。また、住所・氏名などもかならず明記してくださいますよう、お願いします。

タイトルナンバー／タイトルリスト

1 ソード・ワールドSFC 2 特集
2 ケイオスランド・ワールドガイド特集
3 バトルテック特集
銀河傭兵列伝
4 メックウォリアー・リプレイ 大捜査!!
5 ケイオスランド・ワールドガイド
波濤の彼方に待つもの
6 ケイオスランド・シナリオ
“探索”の真実
7 パラダイス・フリートRPGシナリオ
動物好きの大伯母様
8 シャドウランTOKYO
TOKYO EYE−SHOT
9 シャドウラン・シナリオ
ストリートの掟
10 コンベンション★ぱ～ら～
11 FANTASY FILES
砂漠のファンタジー『熱砂の大陸』
12 デュダRPGリプレイ
その名は、ロジェ・カイナム
13 モンスターメーカーRPG
バレル魔法学院日誌
14 バトルテック
BATTLE OVER：3025
15 ドラゴンハーフRPGデラックス
めざせ！ アイドル
16 RPG用誤辞典
17 ドラゴンロード
18 ドラゴンRPGコンベンション'94



RPGドラゴン第2号 PRESENTS

3ヵ月のごぶさただったが元気かな?
今号も、元気なRPGフリークのために
話題のアイテムをセレクトしてみたぜ
入手困難なものもあるから応募せよ!

ソフエル

1 モンスターメーカー テレカセット 5名

2 モンスターメーカー3 光の魔術師 2名





昨年末に発売された、モンスターメーカーのスーパーファミコンRPGを2名様にプレゼント。きみはルフィーアとなり、光の戦士を集め闇の軍団と……え?もうコンプリートしたから知ってるって? おっと、プレゼントはこれだけじゃないから安心してくれ。ソフエルからは、SFC版だけじゃなくてゲームボーイで2本、ファミコンで1本のモンスターメーカーが出ているのは知っているよね。各ゲームの発売を記念して作られたオリジナルテレカを、4枚セットにしてみたぞ。ここ以外ではもう手に入らないレアアイテムだ。鈴木銀一郎先生も、九月姫先生も持っていない(かもしれない)貴重品は5名様に

パラダイス・フリートRPG

3 パラダイス・フリートRPG 5名

ドラゴンマガジン本誌で好評連載中の読者参加ゲーム『パラダイス・フリート』。毎月、たくさんの読者が、銀河の覇権をかけて激戦を繰り広げる熱い熱いページだ。で、このゲームがなんとテーブルトークRPGになってしまうという嬉しいニュース。富士見書房からこの7月に刊行予定の最新RPGを、産地直送で5名様にプレゼントだ。ダイスではなくトランプを使った行為判定システムは、けっこう戦略性を要求されて脳を熱くさせてくれるぞ。RPGバージンの入門用にもぴったりの文庫タイプ。プレゼントが待ち切れない、という人は本屋に直行して自腹を切ってくれても損はないはず



主婦の友社

4 央華封神ルールブックセット 3名

中華風味、というのは隠れた定番だと思うんだよね。西遊記、なんてのはときどき思い出したようにテレビドラマ化されるし、コンピュータゲームでは戦国ものとならんで三国志がロングセラーだし、水滸伝は面白いし、中華料理は旨いし、周富徳は変なおじさんだし……って、なんか妙に話がずれた気がするが、とにかく、主婦の友社から送るグループSNEの最新ゲームがこの『央華封神』なのだ。『大活劇』などでも積極的に異色テーマに挑戦してきたSNEだが、この『央華封神』でも、あいかわらず素材の料理の仕方がうまい。文庫で2分冊のルールブックをセットにして3名様にプレゼント



エム・ツー

5 P.B.M.「R-DYNE」遥かなる神々の遺産 一年間無料参加 2名



遊演体、ホビーデータに続くPBMホストが続々名乗りをあげつつある昨今だが、期待の新鋭がこのエム・ツー。デビューを飾る第一弾は、現代を舞台にした『トレジャーハンター』ものだ。ぶっちゃけた話が、『インディ・ジョーンズ』や『スプリ○ン』の雰囲気が、PBMで味わえてしまうわけ。今回は、なんと太っ腹にも2名様を1年間無料ご招待。ああ、もう江東区に足を向けて寝られない……

アスキー 3名

6 ゴーストハンターRPG

3DO版が期待される『ゴーストハンター』。うーん……昔、PC88(98ではない)で『ラプラスの魔』を夢中になってやってた記憶がある私としてはむちゃくちゃ懐かしいものを感じるぞ。難易度がやたらと高くて往生した記憶があるが、その救いのなさがまた、ゲームのムードにぴったりでね。というわけで、今度のテーブルトークRPG化は嬉しいイベントだったりする。これもトランプを判定に使用するらしいのだが、なんとこのセットには弘司先生描きおろしイラストを使用したオリジナルトランプが付属する模様。おっとこいつは一本取られたね、で3名様にプレゼント



角川書店 5名

7 ガープス・妖魔夜行 妖怪伝奇

前号のプレゼントページでも取り上げたG文庫、その主力ラインナップと言えばやっぱり『GURPS』。『ガープス・ルナル』とならんで、小説やサプリメントを順調に増やし、『GURPS』の二本柱の一本となっているのが『ガープス・妖魔夜行』だ。きみは現代のトラブルシューターとして、もののけの類が引き起こす事件を解決することになる。現代を舞台にしているにもかかわらず、他にはない独特の雰囲気を持っているぞ。この『ガープス・妖魔夜行 妖怪伝奇』は、言ってみれば『妖魔夜行』のモンスター・マニュアル。すぐに使える妖怪が30体以上、データと解説、イラストも満載状態で掲載されている。追加ルールも入っているぞ。5名様にプレゼント



砂漠のファンタジー

「熱砂の大陸」

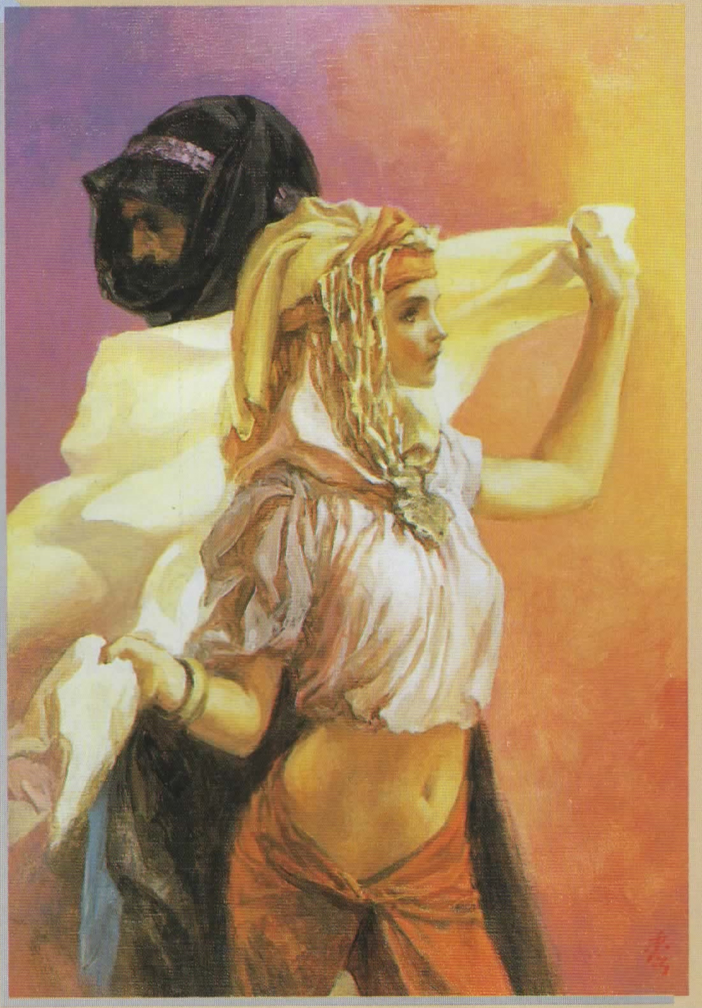
砂漠、精霊、勇壮なる騎馬の民――
「ファンタジックなもの」のまたひとつ別の形が
当代きってのストーリーテラーである
M・ワイス&T・ヒックマンによって語られる
この７月に堂々完結する『熱砂の大陸』
今回はこの異色ファンタジーを紹介しよう

アラビアンナイト、砂漠、壷の魔人……中近東といわれて思い浮かぶのが、「中世ヨーロッパ」とはまた違ったファンタジックな世界だ。マーガレット・ワイスとトレイシー・ヒックマンの筆の冴えは、そうした「いまひとつのファンタジー世界」のなかでも遺憾なく発揮される。

神々どうしの不和。それに翻弄される砂漠の民たち。虜囚となり、自分たちの神であるアクラン神への信仰を棄てることを迫られるアカール族とフラナ族。カールダンとゾーラ、そしてプロメンサス神の宗教使節団であるマシュウは、否応なく神々のあいだに繰り広げられる陰謀劇の駒とされ、砂漠から絶海の孤島へ、そしてまた戦乱に燃える砂漠へと旅を続ける。

イラストは、自らもワイス＆ヒックマンのファンである幻想の絵師、末弥純。７月発売の最終巻「巻六　使徒の薔薇」を待て！

最新刊
（７月下旬刊）



「エキゾチック（異国的）なもの」と「ファンタジックなもの」。この二つは、実は非常に近いところにあるような気がする。どちらも日常の尺度からいうと「見知らぬもの」「見慣れぬもの」である点で共通しているからだろうか。

たとえばいろんなファンタジーRPGのルールを見ていると、世界各地の雑多なモンスター――バンパイアはヨーロッパのものだし、ジンは中近東のものだ――が、しばしばいっしょくたに登場していることに気づく。こんな具合に生まれも由来も全然違うモンスターをごちゃまぜに登場させるなど、ある意味ではとんでもないことなのかもしれない。だが、そこに「エキゾチックなもの＝ファンタジックなもの」という感覚に基づく、無節操なまでの「ファンタジックなものに対する貪欲さ」を感じるのは僕だけだろうか？

GAMES FOR NEW AGE

RPGドラゴン

RPGドラゴン No.2 読者アンケート

1. 今号で面白かったページのタイトル（P.90参照）とタイトルを３つ書いてください。また、その理由（A文章が良い　Bイラスト・写真が良い　C全部良い　Dその他）もひとつ書いてください。

（タイトルNo.　　タイトル　　　　理由　　）
（タイトルNo.　　タイトル　　　　理由　　）
（タイトルNo.　　タイトル　　　　理由　　）

2. 今号でつまらなかったページのタイトルNo.とタイトル、その理由（A文章が良くない　Bイラスト・写真が良くない　C全部良くない　Dその他）もひとつ書いてください。

（タイトルNo.　　タイトル　　　　理由　　）

3. あなたが毎号買っている雑誌を２つ書いてください。

（　　　　）（　　　　）

4. あなたが最近買ったルールブックを２冊あげてください。

（　　　　）（　　　　）

5. あなたが初めて買ったルールブックはなんですか。

（　　　　回）

6. あなたは「ＲＰＧドラゴン」の第１号を買いましたか？

はい　　いいえ

7. 今号の感想、RPGドラゴンへの要望などありましたら、自由に書いてください。

POST CARD

おそれいりますが
50円切手を
おはりください

102-□□

東京都千代田区富士見1-12-14
富士見書房
RPGドラゴン編集部
「プレゼント No.2」係行

住所	〒		
氏名	フリガナ		性別 男・女 年齢 (　)
学年 職業			
TEL		RPGドラゴンを買ったのは 月　日	
希望 プレゼント	プレゼントNo. (　)	プレゼント品名	

FANTASY FILES



この世界では、宇宙はスルと呼ばれる真実を中心にしてまわる巨大な二十面体の宝石である――とされている。十二個ある宝石の各頂点は、それぞれこの「スル」の哲理――善、悪、慈悲、狭量、秩序、混沌といった――を表わしているのだ。そして、この宝石の各面に二十の神が存在し、それぞれの神は、このスルが持つ哲理のうちの三つを――その神が属する面を構成している、三つの頂点の哲理を――体現している。物語の根底を流れるのは、この神々どうしの争いであり、現世の人々も自分が信奉する神の意志のもと、互いに争うことになる。はたして、この戦乱が終結する日は来るのだろうか

「ファンタジー」という言葉からは、どうしても「中世ヨーロッパをモデルにした世界での剣と魔法の物語」という連想をしがちだけれど、必ずしもそれにとらわれる必要はない。それ以外にも、たくさん「ファンタジックなもの」はあるのだ。たとえば、中近東をモデルにした世界が舞台となっている、マーガレット・ワイス&トレイシー・ヒックマンによる異色ファンタジー『熱砂の大陸』を読んでもわかるように。

物語は、砂漠に住む二つの部族に神の託宣が下るところから始まる。この二つの部族――アカール族とフラナ族――は長年のあいだ反目しあっていたのだが、それぞれの部族の王子と王女を結婚させろというのだ。人々は突然のことに戸惑い、割り切れぬ思いでその託宣を実行に移す。この結婚に反対を唱える者は多かったが、当然ながらもっとも強く反発したのは結婚を命じられた当の二人、アカール族の王子カールダンと、フラナ族の王女ゾーラだった。

以降、物語はこの二人を軸にして語られるのだが、ワイス&ヒックマンの得意とするキャラクター描写の丹念さは、この作品でも遺憾なく発揮されている。

最初は反発しあい、憎みあいさえしていたカールダンとゾーラが、降りかかる幾多の困難をくぐり抜けていくうちに、いつしか心を通わせていく描写などは、これぞ「ストーリー・テラー」としてのワイス&ヒックマンの本領発揮とでもいうべき見どころだろう。物語を読ませる原動力、それがどういうものなのか――この二人の著者は、知り尽くしているのだ。

そしてカールダンとゾーラの恋の行方に惹かれて読み進むうちに、この世界の運命をも左右する神々どうしの戦いの存在が、そしてその真相が明らかになっていく……。

さらに、この作品が異なる価値観の衝突というテーマを描いていることも見逃せないだろう。西洋と中近東をモデルにした二つの価値観が、他の大陸からやってきた宗教布教団の一員であるマシュウと、砂漠の民であるカールダンたちとの触れ合いという形で語られる。片方は明らかにキリスト教をモデルとした価値観であり、そうでない価値観（これが正確に中近東の人々の価値観であるとは断言できないが）の接触と摩擦、そして衝突――あつかいようによっては、あるいはキワモノといわれかねないテーマに、ワイス&ヒックマンが勇気をもって手をつけたことは（そのこと自体の是非、あるいは作品としての完成度は別として）評価されてしかるべきだろう。RPGを核として書きつがれてきた現代のファンタジー小説が、いままで素通りしていた領域に、あえて踏み込もうとした野心的な試みだといえる。

ファンタジー小説は、ある意味では小説の原型ともいうべき存在であると同時に、ある意味では非常に先鋭的な小説形式であるともいえる。このファンタジー小説がこれからどのように発達し、どのように変貌していくのか。その答はいまだ明確ではない。それを見極めるためにも、ワイス&ヒックマンからは目が離せないことだけは、間違いない。

DATA

熱砂の大陸

- 巻一　放浪神の御心
- 巻二　謀略の古代都市
- 巻三　闇の聖戦士
- 巻四　神々の帰還
- 巻五　異教徒の魔法
- 巻六　使徒の薔薇（七月下旬刊）



悪漢ギリアム、メリンダちゃんを誘拐か!?

AUTHOR 高井 信／安田 均とグループSNE SHIN TAKAI／HITOSHI YASUDA & GROUP SNE
ILLUSTRATOR 草彅琢仁 TAKUHITO KUSANAGI



〈ひとつ目ドクロ亭〉の看板娘、メリンダが消えた？
おなじみ名探偵デュダが推理した犯人とは…
なんと宿敵ギリアムだった！
単なるデュダの思い込みか、それとも真実なのか？
快調！ソード・ワールド・バリアント・デュダRPG
今宵もデュダの迷推理が冴えわたる！

イーグル街の名探偵デュダ氏は、かねてから氏の宿敵とされた、あのギリアム巡察官が、ついに犯罪者に堕した事を明らかにした。

デュダ氏の発表によると、ギリアム巡察官は昨晩、なじみの酒場である〝ひとつ目ドクロ亭〟を訪れ、看板娘であるメリンダ嬢を言葉巧みに連れだし、行方をくらましたもよう。メリンダ嬢が帰宅しないため〝ひとつ目ドクロ亭〟の主でメリンダ嬢の父でもあるサイラス氏が、常々懇意にしていたデュダ氏に捜査を依頼し、事件が発覚した。

被害者のメリンダ嬢は熱狂的なロック・ワームズ冒険譚のファンとして知られており、ファン・クラブ《ロック・ワームズ探偵局》の世話役として活躍している。名探偵デュダ氏とは、同じロック・ワームズ狂として親交も深く、「《闇の目》教団事件」ではともにその解決に協力しあった仲。

一方、容疑者のギリアム巡察官だが《闇の目》教団によるドワーフ連続殺害事件の解決や、先の人身売買団壊滅などの功労者として有名ながらも、夜の公園を徘徊するなど奇行も多く、またその功績に関しても他人の成果を横取りしたと疑われる節もあり、市民の間での評判は芳しくない。ギリアム巡察官のメリンダ嬢への執心は、酒場の常連客の間ではよく知られており、メリンダ嬢がなかなか自分になびかないのに業を煮やして今回の犯行に及んだものと見られている。また、ギリアムのドワーフ嫌いはつとに有名で、デュダ氏との対立も関係者の間では衆知の事実。そのため、今回の犯行には、メリンダ嬢と仲の良いデュダ氏に対するなんらかの含みがあることも考えられている。

なお、巡察官事務所当局は、今回の事件に関するギリアム巡察官の関与を全面的に否定している。しかしながら、ギリアムの直接の上司であるノバック氏も、ギリアム当人の行方に関しては固く口を閉ざしており、不透明な部分が多い。デュダ氏はこの当局の対応を不服とし、ギリアムの自宅の家宅捜査を要求している。

（「夕刊イーグル街」号外より）

というわけで、デュダ率いるイーグル街遊撃隊が挑む第二の事件は「メリンダちゃん誘拐事件」です。デュダはギリアムが犯人と決めつけていますが、はたして事実はどうなんでしょうか？　ギリアムだとしたら、誘拐の目的は？　誘拐されたメリンダちゃんの安否は？　タイトルの〝ロジェ・カイナム〟とは何者なの？

全ての真相は、126ページから始まる本編で明らかになる！

モンスターメーカーRPG

バレル魔法学院日誌

第2回

『生徒／学園施設募集』に応募してくれた人
ありがとう！きみのアイデアは使われているかな？
全国のMMゲームマスターに捧げる第二弾！



AUTHOR あずたけいた
KEITA AZUTA

ILLUSTRATOR 九月姫、鈴木猛、あずたけいた、峰岸達実
KUGATSUHIME,TAKESHI SUZUKI,KEITA AZUTA,TATSUMI MINEGISHI

実践！『バレル～』の使い方

このページも、アンケートハガキでは『面白かったページ』にランクインされている場合が多いようで嬉しい限りだ。もっとも、『RPGドラゴン内RPGマガ○ン出張所』とか『お遊びが過ぎる』という声もあるようだが、このページはそういうページなのでご了承いただきたい。（おいおい）

しかし、『シナリオでもないしワールドガイドでもない。なんのページなのかよくわからん』という声には真剣に対応すべきだろう。なんのページなのかってそりゃあなた、モンスターメーカーRPGのページなんだけどさ、まあ読者の創意工夫次第でいろいろな楽しみ方のできるページなので混乱してしまうかもしれないよね。ざっと例をあげてみるので、きみの好きな楽しみ方を選んでくれ。

『ミニゲームとして遊ぶ』

実際にキャラクターをひとり用意して、ごぶり子やブライドと一緒に学園生活を楽しむ。

『読み物として楽しむ』

まあこれでも間違ってはいない。

『シナリオ作成エイド』

これを使って、バレル魔法学院を舞台にしたプレイができる。特にシナリオを用意しなくとも、イベントコラムを使ってアドリブだけでプレイヤーを楽しませることもできるぞ。と、いうことだ。

きみがゲームマスターならば、この『バレル～』は最適の参考書になるだろう。RPG初心者でも、『読み物として楽しむ』うちに、ゲームマスターのテクニックが自然に身に付くはずだ。

と、いうことだ。用意はいいかな？　では今月の学園を覗いてみよう。



これからRPGを始めようとするきみのための

ゲームマスター性格判断

YES →
NO →

START!
モンスターメーカーが好きですか？
YES ↓ NO



ディアーネよりルフィーアの方がかわいいと思う。

ゲームは好きですか？

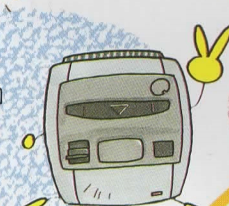




将来、忍者になりたいと思ったことがある。

同性の裸にドキドキしたことがある。

スーパーファミコンを持っている。



バレンタインチョコレートをもらったことがある。

友達は多い方ですか？

今の自分の生活に満足していますか？

ジャムパンはおいしいな。

バターロールはおいしいと思っている。

RPGがいっしょに遊べる友達がいる。

おともだちはいますか？

食パンは好きですか？

RPGをやってみたい。

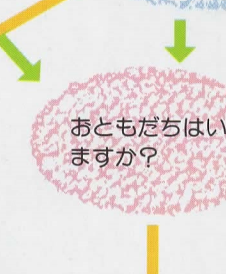
友人に恵まれたあなたは…

きみはゲームマスターになるために生まれてきた。『ブルガンディ・ドリーム』を使ってアドリブ中心のマスタリングに挑戦してみるのもいいだろう



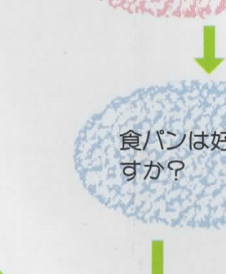
ごく普通の人であるあなたは…

『モンスターメーカー』を知っている友達を誘ってシナリオ集『テン・ダンジョン』をプレイしてみよう。１本は30分で終わるから初めてでも安心



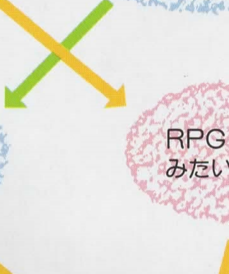
孤独を愛するあなたは…

まず友達をつくりなさい。プレイヤー暴走リプレイ集『ウルフレンドの冒険者』を読んで、『他人の勝手わがままを許す』ことを学ぶべきかも



パンの好きなあなたは…

パンを食べてまず落ち着こう。アスキーから出ている『コミカルモンスターメーカー②』を読むのも効果的。『MMサガ④』は７月22日発売だ



失格！

■冒険の準備

前回（第１話）で使用したキャラクターをそのまま使用すること。入学式から３ヵ月の時間が経過しているので、前回受けた傷や病気などは全て回復している。

今回新たに読み始める方は「モンスターメーカーRPG」を使用して新しいキャラクターを作成するように。

既に作成して、冒険に使用しているキャラクターがあるのならその人物を使用してもかまわない。ただしその場合は入学金（１年分）として25アルシャを所持金から引いておかなければならない。分割払い（無利子）も可能だが、忘れずにきちんと収めること。

■経験点

冒険の途中において、君はいくらかの経験点を受け取ることがある。この経験点は冒険の最後に清算するのできちんと記録しておくこと。勇気ある判断をした運のいい生徒はレベルアップをすることもできるかもしれないぞ。

序章

朝も早いというのに、暑い日差しが照りつけている。学院生活が始まって3ヵ月。ゾラリラ市街からバレル魔法学院へと向かうこの道を歩くのにも、ようやく慣れてきたところだ。

「おはよ～」

「きちんと時刻を守って登校しとるとは感心感心」

まだ頭がぼんやりしている。君は眠い目をこすりながら後ろを振り返った。

ハーフシャーズのごぶり子、（自称）元王宮大文学士兼お庭番のプライドじいさんだ。「混乱」という二文字を人物にしたようなこの2人だが、なんとなく共に行動することが多くなっている。要領がいいからだろうか？　さしずめ「混」がごぶり子で「乱」がプライドじいさんというイメージなのだが。

「あのね～、きょうはごごから『みずぎたいかい』があるんだって～」

水着大会？　文字通り考えると、とんでもないものを想像してしまいそうだ。

「これこれ、ごぶり子や。それをいうなら『水泳大会』じゃろうが」

いや、「水着コンテスト」というのもあるぞ、じいさん。

「よ～し、ごぶり子もがんばるぞー」

「そうじゃ、『飲んだくれ』で池の水をアルコールに変えたらどうなるかの～」

どうなるかは大会の競技内容次第だが、怒られることだけは間違いないだろう。

そうこう言っているうちに、魔法学院の建物が近づいてきた。しかし、水泳大会があると事前に知ることができてよかった。おかげで午前中の授業も張り切ってうけることができたそうだ。

………と、その時。

「……もし」

背後から声がした。振り返ると、ピンク色の髪の毛をした、長髪のお姉さんが立っている。目をつぶっているのはなぜだろう。

「バレル魔法学院へはこの道でよろしいんでしょうか」

どうやら目がみえないらしい。

「そうだよ～、ごぶり子いまから『まほうがくいん』にべんきょうしにいくんだ～。おばちゃんもあんないしてあげようか」

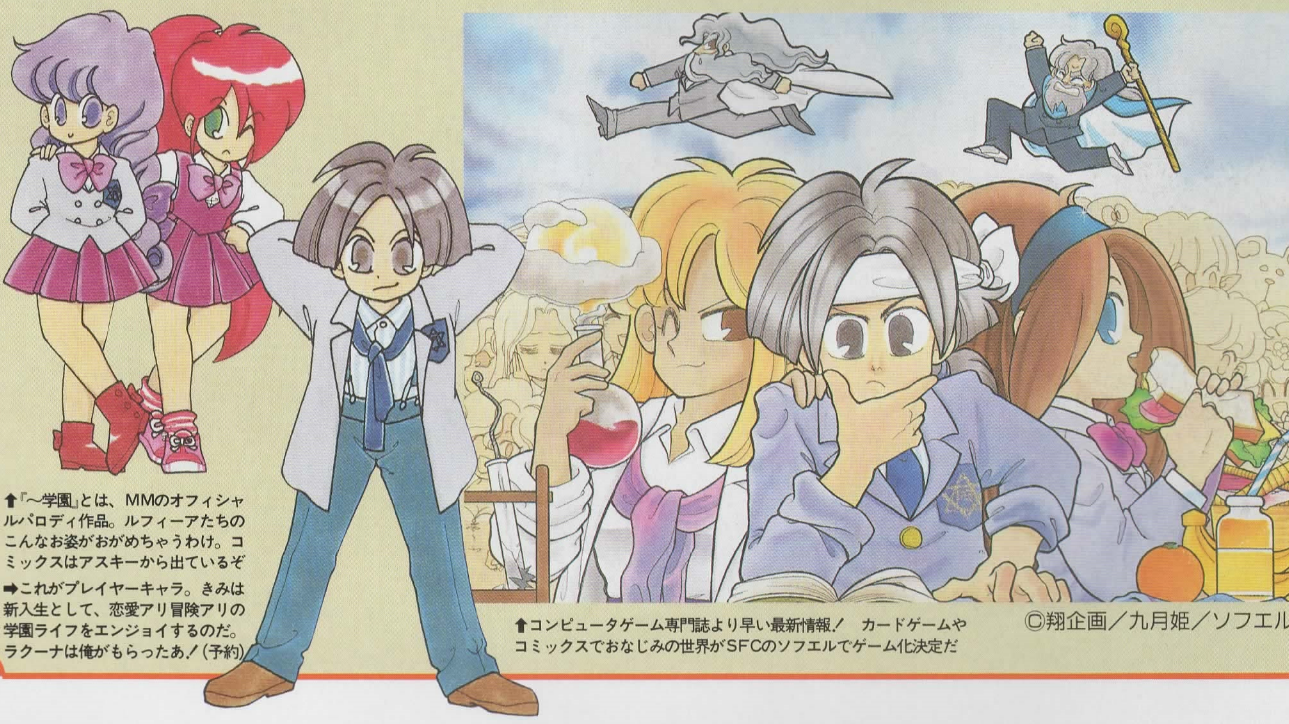
「…………お、おばちゃん？」

「こりゃ、ごぶり子。こんなお嬢ちゃんに

はみだしコラム

『モンスターメーカー学園』PC98でゲーム化！

発売予定	94年秋
ジャンル	RPG
予定価格	11,800円（税別）



⬆「～学園」とは、MMのオフィシャルパロディ作品。ルフィーアたちのこんなお姿がおがめちゃうわけ。コミックスはアスキーから出ているぞ

➡これがプレイヤーキャラ。きみは新入生として、恋愛アリ冒険アリの学園ライフをエンジョイするのだ。ラクーナは俺がもらったあ！（予約）

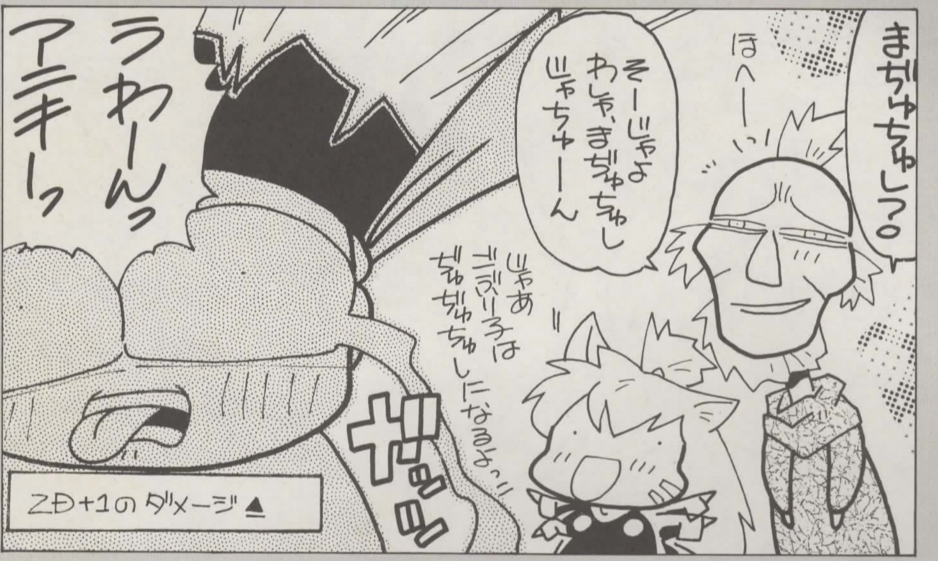
⬆コンピュータゲーム専門誌より早い最新情報！　カードゲームやコミックスでおなじみの世界がSFCのソフエルでゲーム化決定だ

イベントコラム❶呪文詠唱の練習

魔法の詠唱を行なうにはすばやい口のまわりが必要で、つっかえたりしているようではいけないらしい。というわけで１Ｄを振って出た魔法文を早口で詠唱せよ。

1ーゾラリラ特許許可局
2ー赤スクロール青スクロール黄スクロール
3ーなまむぎなまごめなまたまご
4ークレリックがびょうぶにクレリックの上手な絵を書いた
5ーカッパぴょこぴょこみぴょこぴょこ合わせてぴょこぴょこむぴょこぴょこ
6ーバスガスばくはつ（×３）

（１回できちんと言うことがでれきば＋25経験点）



対して『おばちゃん』とは何じゃ。せめて『おねえちゃん』と呼ばんか。ところでバレル魔法学院をお探しですかな？」

「ええ、妹がそこでバイトをしていると聞いたので、会いに行く途中なんです」

　話を聞いたところによると、彼女の名前はヴィシュナス。前に会ったルフィーアのお姉さんだということだ。けっこう高位の魔法使いらしく、目が不自由だというのに普段のしぐさからはそんなことは少しも感じさせない。

「お嬢さん、それは幸運ですぞ。わしの名はブライド。バレル魔法学院のことに関しては誰よりも詳しく知っておる。われわれが案内して差し上げよう」

　この言葉に注釈を加えるならば『(自称)』だろう。

「あ、ありがとうございます」

「それじゃ、ところでお嬢さん。もん……モン……なんじゃったかな？」

「『もんどーる』だよ、じっちゃん」

「そうそう『もんどーる』という名の魔法使いを知りませんかの？」

「さあ……存じ上げませんが……。申し訳ありません」

「いや、いいんじゃよ。ああすっきりした」

「じっちゃん、はやくしないとがっこうにおくれちゃうよ〜」

　そうだった。君たちはとりあえず学院への道を急ぐことにした。

講義室（塔3階）

「ルフィーアはどこかしら……」

　入口の受け付けは変な白い道着を着たおじさんがやっており、ルフィーアさんの姿はなかった。もしかしたら、今日は別のことをやっているのかもしれない。

「お嬢さん。やみくもに探していてもラチはあきませんぞ。星の動きも今日はわれわれといっしょに行動するが吉、と出ておるようじゃ」

　素直に学院案内所で聞いた方がいいと思うのだが。ちなみに今は朝なので星は影も形も見えない。

「わ〜い、ねえちゃんもいっしょにべんきょうしようよ」

「え、ええ……そうね」

　ちなみにヴィシュナスさんの(公式の)職業は占い師だそうだ。今のうちから、今日の運勢を占ってみたらどうなるだろうか。

「きょうの1時限目はこくごだよ」

　学院の授業は午前中の3時限の授業と午後のフリータイム(自習時間)に分けられる。午前中の授業は特に受ける順番が決まっているというわけでもなく、1学期間に決められた数の授業を受ければよい、というかなり自由度の高いシステムとなっている。かといって単位が決まっているので、嫌いな授業をいつまでもウケないでいるわけにもいかないのだ。

　君たちは塔の3階にある講義室に入っていった。講義室の直径は15ヤーム以上もあり、かなり広い。塔内部の1階から5階まではこのような講義室として使用されている。なぜ、1階から5階なのかとみんなに聞いてみると、

「したはひろいから」

「修業を積めば上の階に登る体力が付いてくるからじゃよ」

などという答えがかえってきた。2人には悪いがヴィシュナスさんの、

「よく使われる部分は低いところにあった方がいいからかもしれませんよ」

という意見が一番正しいように思える。

　学院の主要教科はこの国語のほかに算数、理科、社会、体育などがある。直接、魔法に関係ないような教科もあるが、バレル魔法学院は総合的な教養の習得を目指しているらしい。

　講義室はかなりの数の生徒でごった返している。ザルサイ先生が入ってきた。

「では、授業を始める」

　まだ基礎的な学習がほとんどなので、魔法の専門的な部分にはほとんど触れず、文字の読み書きなど基本的なことが授業のメインとなる。かといって呪文に応用するべき部分はたくさんある。

「さて、次の問題だ。以下の言葉を早口で詠唱せよ」

↑イベントコラム❶へ

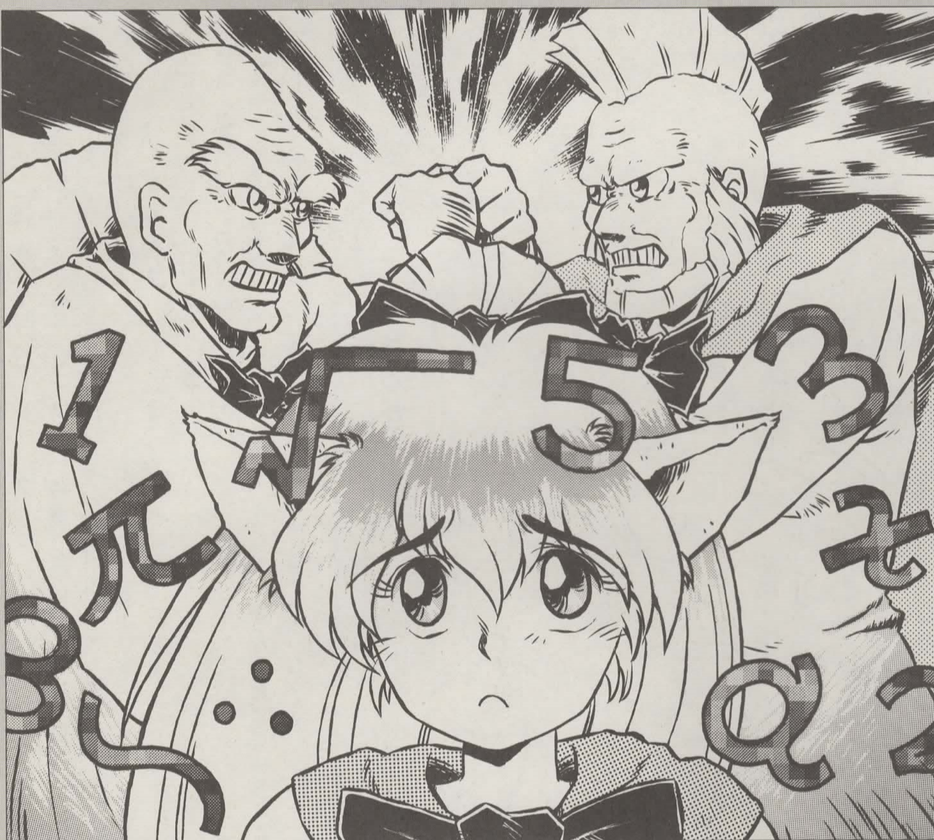
「ゾラリラ特許許可局、簡単ですわ」

「バスガスばくはつバスガスばくはつガスバスばくはつ……あれ？」

「クレリックがびょうぶにクレリックの上手な絵を書いた……フフ、ごぶり子よ、そのような呪文も満足に言えぬようでは、真の魔法使いへの道はまだまだ遠いぞ」

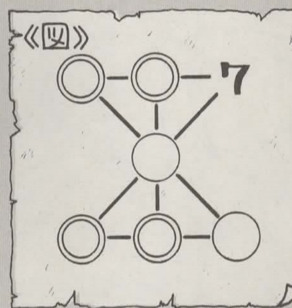
　真の魔法使いってなんなんだろう？　落語家のようなものかもしれないぞ。

イベントコラム❷ 算数の問題



運悪く当てられてしまった。君に与えられた問題はこれだ。前の2人の問題とちょっと異なるかもしれないが、気にしない気にしない。

問題：下の図の○、◎に1〜6の数字を1つずつ入れて、5本の直線上の3つの数字の合計と4つの◎の中の数字の合計がすべて12になるように並べよ。



（10分）
（制限時間以内に答えられれば＋35経験点）
答えはP100へ

講義室（塔2階）

次はボールガード先生の算数の授業だ。
「さんすうはにかいだよ」
「あのハゲおやじの授業か。わしは気にくわんのお」
「じっちゃんはげきらいなの？」
「ハゲとデブは大嫌いじゃ」
モヒカンのじじいにそこまで言われてしまうハゲもかわいそうだと思うが。
授業が始まった。ボールガード先生が例によって宙に浮きながら入室してくる。
「ここは大道芸会場じゃないんじゃがのお」
おっと、さっそくブライドがケンカを売り始めたぞ。
「ほほお、エセ天文学士か」
「何じゃと、貴様こそどこのコネで教師などという職業を身につけたのか。昔から悪知恵だけは働くおやじだったからのお」
「何を、年がいもなくモヒカンにしている側頭葉脱毛症じじいが」
「髪の毛の一本もないやつにそんなことを言われる筋合いはないんじゃがのお」
「国語の授業ではないが貴様にひとつことわざを教えてやろう。『五十歩百歩』じゃ」
「くやしかったら一本でもいいから髪の毛を生やしてみい」
「じっちゃん、オイラなんだか情けないよ」
争いがだんだん低レベル化してきたような気がする。年齢を感じさせないとはまさにこのことだ。この2人はボケ老人にはならないような気がする。
「ふうふう。ではブライド、この問題を解いてみい。『朝は4本足、昼は2本足、夜は3本足の生き物の足の数を述べよ』」
「あいかわらず、脳が足りん奴め。そんな奴はおらん！　どこの世界に一日のうちに足の数がコロコロ変わる生き物がいるというのじゃ」
「ほほう、おぬしボンボエリカ虫を知らんのか。『ファンタジーRPGクイズ』（富士見書房刊六四〇円）を読んだ人はみんな知っとるぞ。年のわりに無知じゃのお」
「ムキーッ！」
「ブライドさん、血圧が上がりますわ」
「じっちゃん、そろそろやめようよ」
私もそう思う。
「オホン、ではごぶり子くんこの問題を解いてみたまえ」
黒板に書かれた文字は「3＋7＝？」。
「えっとね〜、さんたすなは…………じゅう！」
「よしよし。正解じゃな……では次の問題。そこの君だ」

↑イベントコラム❷へ

授業終了の鐘が鳴る。
「ブライド、おぬしももう少し勉強せいよ。せいぜい若者に負けんようにな」
「貴様こそ、ギックリ腰には気をつけいよ」
ボールガード先生は去っていった。

講義室（塔5階）

昼食まであと少し。3時限目はガーラ先生の理科の授業だ。
「このじゅぎょうははでだからすきだよ〜」
「まあ、ごぶり子ちゃん、どう派手なの？」
「くすりとくすりをまぜるとすぐにばくはつするんだよ〜。きれい」
「うむ、いかにも実験という感じじゃの」
どうも「爆発する」のは「失敗した実験」の状況のような気がするのだが。
「これが終われば昼食じゃの」
「わ〜い、ごはんだごはんだ〜」
「先生が来たみたいよ」
授業が始まった。
ガーラ先生は各班のテーブルの上に色とりどりの液体らしきものが入った瓶を置いていった。なんだろう。
「今回はスライムの混ぜ合わせを行なう。

危険な実験なので、十分注意して行なうように」

↙イベントコラム③へ

「このように科学実験はひとつ間違うと危険なものなのです。わかりましたか?」

それを言いたいがためにこの実験は行なわれたのだろうか。授業が終わるとガーラ先生はスタスタと帰ってしまったので、詳しい所はわからないが。

ヴィシュナスさんが首をかしげている。

「あの先生、できたスライムを全部持って帰りましたねえ」

「うれしそうだったよ~」

「怪しいぞい」

なんか、陰のある先生だなあ。

中庭

「わーい、ひるめしだひるめしだ~。どこへいこうかな~」

「ルフィーアったらどこにいるのかしら」

「なかなか見当りませんな。昼食でも食べながら探しましょう」

ヴィシュナスさんは残念そうだが、午前中は講義室にいたわけだから、ルフィーアさんが見つからないのもやむを得ない。食事が終わったら少し探してみようか。

学院内で食事のできるポイントは2つ。食堂と屋台だ。食堂の方が安上がりでおいしいのだが、屋台はいろんな人が来るので、ときどき珍しい物を食べることができる。

「ありゃ、しょくどういっぱいだよ~」

ゾラリラヘラジカ800頭は食事ができるといわれている学院食堂はなんといっぱいだった。今年に限ってたくさんの新入生が入学してきたというのは本当だったのかもしれない。

「久しぶりに屋台にでも行こうかの」

「しょうがないね~」

「あら、なにか音が聞こえますわ」

校門の方からラッパの音が聞こえてくる。

「あっ! ぱんのやたいだ~」

「うう……、よりによって今日はシノギの屋台か……」

屋台が近づいてきた。通常の屋台とは違って、台車上に大きなパンの飾りが載せてある。屋台を引いているのはバンダナが目立つ戦士風の男ときれいなおねえさんだ。

「へいらっしゃい、おや……ジジイとごぶり子かい。久しぶりだな」

「おっす、アニキ」

「シノギよ、わしにはとりあえず食べられるパンをくれ」

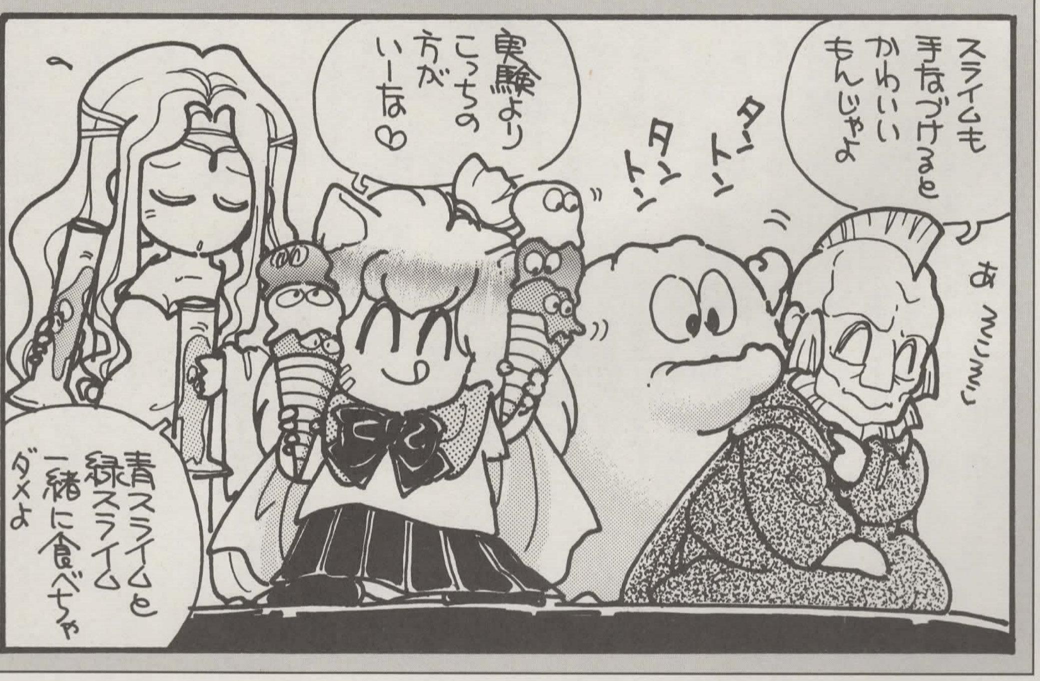
「あいかわらず失礼なジジイだな。うちの虫パンは味は最高栄養は満点だぜ。な、ドミニク」

イベントコラム③ 理科の実験

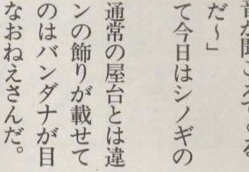
なんと、目の前にある液体はスライムだった。これをブライドに投げつければ大変なことになるだろう。いや、別にブライドに限ったわけではないのだが。

君たちの班のテーブルには4色のスライムが入った瓶が置かれている。色は緑、赤、青、黄色だ。このうち2色を混ぜ合わせること。自分で混ぜ合わせる色を決めてから下の表を見てもいいし、1Dを振って決めてもかまわない。

1ー緑と赤もしくは青と緑をまぜる。いきなり爆発した。1Dのダメージ。(+10経験点)
2ー赤と黄色もしくは青と黄色を混ぜる。わけのわからない黒い液体ができてしまう。
3ー緑と黄色を混ぜる。緑色のスライムになってしまう。
4ー赤と青を混ぜる。きれいな紫色のスライムができあがる。(+25経験点)
5ー君が選んだ2色を混ぜ合わせようとしたら、ごぶり子がその上からさらに1色を混ぜてしまった。大爆発が起こり、2Dのダメージを受ける(+15経験点)。
6ー君が選んだ2色を混ぜ合わせようとしたら、ごぶり子がその上からさらに1色を混ぜ合わせ、さらにブライドが最後の1色を混ぜてしまった。4つの色が重なったスライムは消えてしまう。



イベントコラム②の答え



たとえばこんな解答もアリだよね。あ、これだけが正解というわけじゃないからね、他にもいろいろなパターンが考えられるから挑戦してみてちょうだい

イベントコラム❹ 本日のメニュー(パン屋台)



屋台の形は変わっているけど出てくる食べ物はどうなのかな。おいしいといいけど。とりあえずパンを一品注文してみよう。料金は一律5ペイカだ。１Ｄを振って表を見よ。

1－イモ虫パン。レーズンパンのレーズンのかわりにいも虫が蠢いていると思えばいい。目をつぶって食べればそれなりの味がする。
2－みの虫パン。これも目をつぶって食べればカリカリしておいしいかもしれない。
3－丸虫パン。これも(中略)コリコリしておいしいかもしれない。
4－サダナ虫パン。特にダメージは受けないが、以後寄生されるので虫くだし（それに類する薬）を使用するまで体力の値が１下がる。
5－普通の蒸しパン(ドミニクが造った)。とてもおいしい。
6－毛虫パン。味はともかく口の中に毛が刺さって大変なことになる。１Ｄのダメージを受ける。

「はい……アナタ」
おあついパン屋だね、まったく。ヴィシュナスさんも不安そうだ。
「ねえごぶり子ちゃん、このパンおいしいの？」
「うん、ここのぱんはおいしいよ～」

↑イベントコラム❹へ

「うげぇぇぇぇぇぇ」
ブライドはどうやら毛虫パンを食べてしまったようだ。君はどうだったか。
「失礼なじーさんだな。ドミニク、帰るぞ」
「アニキ、おいしかったよ、ね、おねえちゃん」
「ええ、かわった味ですがとてもおいしかったですわ」
……ゴブリシャーズのごぶり子と目の見えないヴィシュナスさんにとってはなかなかの美味だったようだ。
「ありがとうよ、ごぶり子、ねーちゃん。ドミニク、帰るぞ」
「はい」
屋台は去っていった。
「さて……腹ごしらえも終わったし、妹さんを探しに行きますかな」
「いこー！　いこー！」
「ご迷惑かけてすいません」
本当に腹ごしらえがおわったかどうかは別にして、早いところルフィーアさんを探してあげないといけない。
「おまえさん、何か心当たりはあるかな？」
学院内ではかなりの数のバイトを雇っている。しかしそのほとんどが職員の魔法使いには不向きな雑用業務――門や城壁、内部施設の警備――なので若い魔法使いの女の子がバイトをする所といえば限られてくる。
「ふむ、確かに正門の受け付けでなければ売店の売り子や魔法使いの助手かなんかじゃろうな」
「あの子（ルフィーア）は不器用なので、魔法使いの方もあまり助手には使いたがらないと思いますが……」
おお、さすが実の姉。
「このまえできた、まほうきぐのはんばいてんにいってみよーよ」
「よし」

魔法器具販売店

魔法器具販売店とは魔法を使用する時に必要となる道具や触媒などの関連グッズを扱った店で、生徒向けに学用品の販売などもしている今学期初めにオープンした店だ。
場所は地の魔法実験場の南にある建物。つまり、現在いる中庭から塔の回りの道を南にくだり、さら東にしばらく行った所にある。
「ここだよー」
君の目の前に石造りの建物があらわれた。壁全体がびっしりと蔦におおわれている。開発されるまでは森の中にあったのだから無理もないか。
「しかし、ヴィシュナス殿は丈夫じゃのお。わしなど、もうクタクタじゃ」
たしかに、ブライドはともかく若い君でも、森の中をくねくねと進むここまでの道はけっこう面倒だった。しかも、彼女は目が見えないはずなのだ。そのことを彼女に聞いてみると。
「私には心の目がありますので」
ということだそうだ。
「じっちゃん、まだまだしゅぎょうがたりんぞー」
「心の目？　そんなコウモリみたいなことができるか。わしゃ、老人じゃ」
コウモリ？　まさかヴィシュナスさんが口から超音波を出して、その反射音をもとに障害物を避けているなんて……などと考えるのはやめよう。えらい人に人間、修業をつめば大抵のことはできるようになると

聞いたことがある。

「ねえ、はやくはいろうよ」

その通り。つまらないことを考えるのはやめて、早く中に入ろう。

「ルフィーアはいるかしら……」

「いらっしゃいま……あ、姉さん」

「ルフィーア、探したわよ」

おや、さっそく見つかったようだ。

「もうみつかっちゃったのかー、つまんないなー」

これこれごぶり子よ、これはかくれんぼじゃないんだよ。しかし運がいい、ヘタすれば(また)学園じゅうを歩き回らされるところだった。正直言って君はホッとした。

「あら、ごぶり子ちゃんもいっしょなの、私になんか用かしら?」

ヴィシュナスは腰のポーチから紙切れを取り出してルフィーアに渡した。

「これは……わかったわ姉さん」

「これで私の用事は終わりました。一緒に妹を探していただいてどうもありがとうございます」

「いやいや、困った時はおたがいさまじゃ」

「ねえちゃん、ようじがおわったんならいっしょにあそぼうよー」

ヴィシュナスさんには悪いが午後からは水泳大会だ。一緒にいてもらえばなにかいい物が見られるかもしれない。「なにかいいもの」とはなにか？ ご想像におまかせすることにしよう。

「え……ええ、今日はごぶり子ちゃんたちに世話になっちゃったから1日つきあってあげる、よろしくね」

「申しわけありませんなー」

「姉さん……気をつけて……」

君たちは森の中を抜けて水泳大会の会場、水の魔法実験場へと向かった。

火の魔法実験場

君たちが食堂の裏、火の魔法実験場の前を通りかかった時、実験場の方から大きな声が聞こえてきた。

「こういう暑い日こそ、精神修養のチャンス！ 我が火の魔法実験場では現在、がまん大会を開催しているよ！」

「がまんたいかいだって……はいる？」

どうするか？ 君はまだ火の魔法実験場に足を踏み入れたことはないので、いい経験になるかもしれない。しかし、昼休みはもう終わりかけているので、がまん大会に参加していたら水泳大会には間に合わなくなるかもしれない。

A：がまん大会に参加する……このまま読み続ける。

B：参加せず水泳大会に直行する……この章の残りの部分を読みとばし、次の章「水の魔法実験場」から読み始めること。

君たちはがまん大会に参加することにした。「太陽と雲の旅人」の話でも太陽が勝利を収めたから希望はある。

火の魔法実験場は全壁レンガ造りの15ヤーム四方の四角い建物だ。火の粉が森に飛び火しないように、このような密閉構造になっているのだろう。正面入口前に係員が立っている。

「さあ、もうすぐ始まりますよ。精神の修養をしたい方はどんどんお入りください」

「がまんたいかいか～、ごぶり子がんばるぞー！」

「わしは老人じゃ、遠慮させてもらうぞい。外で待っとるからな」

「私も暑いのはちょっと……」

老人はともかく、彼女にここで引き返されては元も子もない。君は次に向かう場所で水泳大会をやっていることを理由にヴィシュナスを中に引き入れた。

↓イベントコラム⑤へ

イベントコラム⑤がまん大会

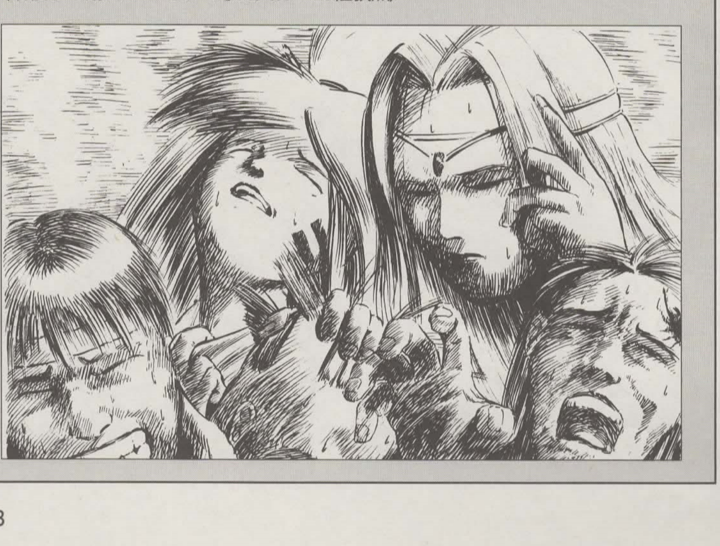
部屋の中央に参加者が輪になって座り、周囲の壁面に火が付けられた。どこまで耐えられるか。

キャラクターは全員精神力の値＋２Ｄ分耐えることができるものとする。また、鍛練の値は倍にしてサイコロの目に足すことができる。各キャラクターについてサイコロを振ること。

他のキャラクターの能力値はヴィシュナスが精神力12、鍛錬＋２、ごぶり子が精神力９、鍛練が＋２だ。

君が最後まで残ることができた場合（きみの数字が最高だった場合）は、おめでとう。ヴィシュナスの色っぽい姿を見ることができたかもしれない。

(最後まで耐えることができた人は＋25経験点)



「どうじゃったかの、全員汗でびしょびしょじゃが」

「あつかったよー」

「私も……もう、ダメです……」

こうなると次の水泳大会がよけい楽しみになってくる。もう始まっているかもしれないが急いで行かなければ。

君たちは水の魔法実験場へと向かった。

水の魔法実験場

この前来た時はすぐに逃げ出してしまったので細かい所を見ることができなかったが、水の魔法実験場を改めて見てみると、けっこう大きな施設であることが見て取れる。実験場は差し渡し40ヤームの池とその西に建てられた2棟の建物によって構成されている。建物付近は参加者と見物客でかなり混雑している。

「池の水は驚くほど澄んでいるの～」

「なんらかの浄化系の魔法がかかっていますね」

さすがヴィシュナスさん。たしかに汚れていれば水泳なんかできないからね。しかし、前に来た時にルフィーアさんが突然変異したバケモノなんかも住んでいるって言ってなかったけ……。

「水着コンテスト参加者はこちらの建物に集合してくださ～い！」

おっと、さっそく水着コンテストが始まるらしい。

「ごぶり子はでるぞ～」

「私も、もう暑くって」

「男女制限はないんじゃな、ならわしも出場してやろうか。女性サービスじゃ」

じいさん、年を考えろ。サービスどころか単なる嫌がらせだ。

→イベントコラム⑥へ

審査員の発表だ。

「優勝は……飛び入りで参加してくれた彼女！　ヴィシュナス嬢だ～！」

優勝はなんとヴィシュナスさんだ。やはり大人の魅力というやつだろうか。

「ねえねえ、ごぶり子もしょうもらったよ～」

「なんの、わしももらったぞい！」

「偉いわごぶり子ちゃん。プライドさんも」

ヴィシュナスさんはこう言うが、2人のもらった賞はごぶり子がアニマル賞、プライドが老人で賞だ。全然偉さが感じられないところが偉いのかもしれない。いや、プライドなどは男性かつ老人の身で参加したこと自体偉いのかもしれない。

「つぎはきょうそうだよ」

「アナウンスが始まったわよ」

「水着コンテストでは男の悲哀を味わった男性諸君。日ごろの訓練を見せつける時がきたぞ。次は競泳コンテストだ。外見の美しさは関係ないぞ」

確かに競泳で外見が関係したらたまったものではないだろう。

「競泳場所は池の西端から東端までを30往復、合計2400ヤームだ」

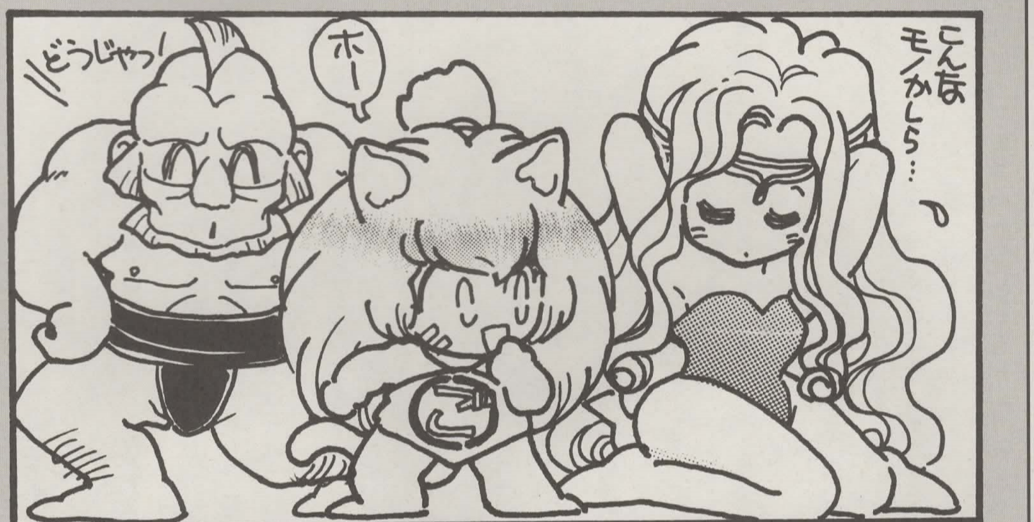
アナウンスを聞くと同時に参加者が続々と池の東端に集ってくる。水着コンテストの時と違ってほとんどがむさ苦しい男性だ。

イベントコラム⑥　水着コンテスト

お待ちかね、水着コンテストだ。参加する、しないは読者である君の自由だ。

参加する場合は１Ｄを振り、その目に魅力の値を足して表の結果を見よ。男性参加者はサイコロの目から３を引くこと。判定するのは君だけでかまわない。

1－失格／　ブーイングの嵐。物を投げつけられて１Ｄのダメージを負う。
2－失格。なにももらえない。
3－参加賞。１ダルト相当のキーホルダーをもらえる。
4－がんばったで賞。10ダルト相当のメダルをもらえる。
5－審査員特別賞。おめでとう。賞品は25ダルト相当のメダルだ。（＋15経験点）
6－準優勝／　おめでとう。賞品としてシルクの水着（６アルシャ相当）をもらえる。（＋25経験点）



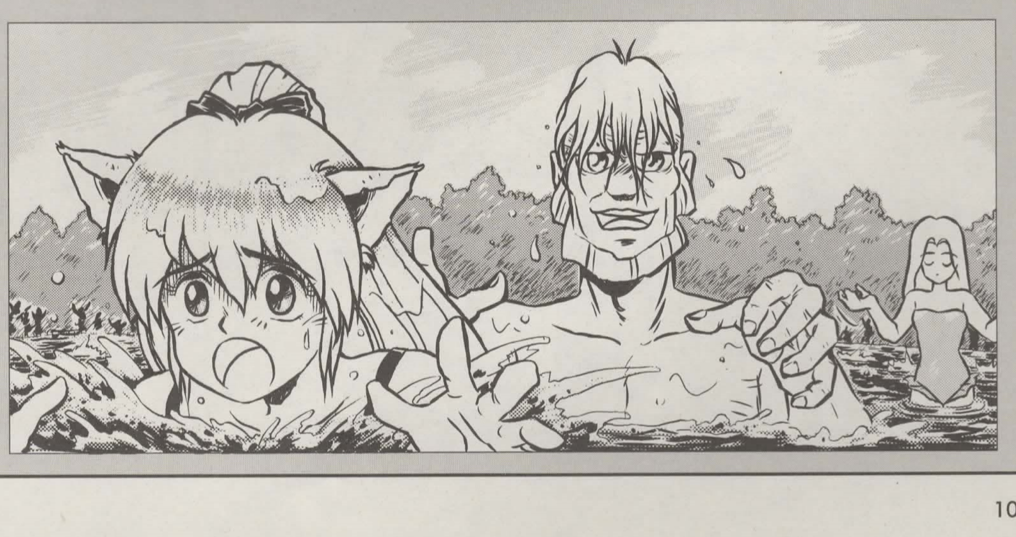
イベントコラム⑦　水泳競走

「位置について……よーい、スタート／」

参加者が一斉に飛び出す。距離もさながら、数多くの参加者の中で優位を保つのはなかなか困難なことだろう。

１Ｄを振って出た目に鍛練の値を足すこと。がまん大会に出たキャラクターは疲労しているので、さらに１を引く。その値を以下の表にあてはめよ。

1－残念、途中で溺れてしまった。
2－君が疲労こんばいしてゴールインすると場内は他の競技に移っていた。……最下位だ。
3－なんとかき泳ぎ切った。面目は保てたというところか。
4－苦労して泳ぎ切ったかいあって、ベスト10に入ることに成功した。（＋15経験点）
5－君がゴールに入った時にまわりに他の参加者はいなかった。やった／　優勝だ／（＋30経験点）
6－泳いでいる途中に謎のバケモノに襲われる。２Ｄのダメージを受け、競技を断念すること。（＋20経験点）



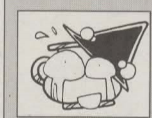
今季の運勢(クラス別)



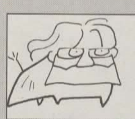
山羊組
健康状態には自信を持っていいでしょう。お金は収入より支出が多いので節制を中心とするべきです。



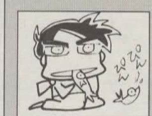
蟹組
肥満や痩せ過ぎに注意してください。恋愛は自分に自信を持って。浪費には注意しましょう。



水瓶組
金銭運は落下ぎみ、逆に恋愛運は絶好調です。体調が悪かった人も回復の兆しが現われるでしょう。



獅子組
油断して体調を崩しやすい時期です。注意しましょう。人との約束はきちんと守るように。金運は良。



魚組
大ケガに見舞われるかもしれないので充分注意してください。幸せな恋のチャンスがあるかも…。



乙女組
偏食や睡眠不足に注意してください。恋愛運は最低なので行動してもムダでしょう。臨時収入あり。



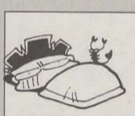
牡羊組
恋愛運は最高のチャンスです。ただし、金運は低下ぎみなので浪費は慎むこと。スポーツが吉。



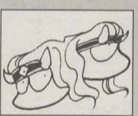
天秤組
健康運はゆらぎがちなので規則正しい生活を送ってください。恋愛は一時停止。欲しい物は手に入るでしょう。



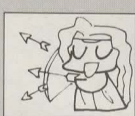
牡牛組
規則正しい生活を送ることを心掛けてください。恋愛は方向転換を。大きな収入があるでしょう。



蠍組
現在の生活を改めないと大きな病気にかかるかもしれません。いい人との出会いあり。大金を失うかも…。



双子組
体調は悪化ぎみ。特に薬を飲み過ぎないように。恋愛は破局に注意。衝動買いに注意してください。



射手組
健康運は上昇ぎみ。能率的な生活が送れるでしょう。恋愛は不毛。お金はあまり使わないように。

募集要項

バレル魔法学院では生徒(キャラクター)を募集しています。我こそはと思われた方は入学してみてはどうでしょうか。キャラクターシートにあなたのキャラクターはどんな人物なのか詳しいプロフィールを書いて送ってください。

次回は時期的におそらく文化祭(体育祭)なので、自分のキャラクターが行ないたい行事、珍しいイベント(競技)も募集しています。

また、本学院には建設中の部分がまだたくさんありますので「こんな施設がほしい」という希望があればどしどし送ってください。

スペシャルサンクス

今回の記事において以下の方々のアイデア、キャラクターを使用させていただきました。またどんどん送ってね。

☆魔法器具販売店 (北海道の中島秀雄くん)
○キャラクターイメージ (愛知県の藤谷世津子さん)
○各種施設案 (東京都の有吉俊貴くん)
○キャラクターイメージ (大阪府のふひほさん)
○キャラクターイメージ (愛知県のまるばってんくん)

送り先は

〒102 東京都千代田区富士見1-12-14
富士見書房RPGドラゴン編集部
「バレル魔法学院日誌」係

「この距離は老人にはちとツラいぞ。わしは遠慮しとくぞい」
「ごぶり子はやるぞー」
ちょっと、距離が長すぎる。きみもあきらめようとしたところ……
「私もこの距離はちょっと泳ぎ切れません。あなたがうらやましいですわ。参加できるなんて」
ヴィシュナスの魅力的な瞳が君を見つめた。回避力チェック………失敗。
つぎの瞬間、君は答えていた。
「ええ、まかせてください」
こういうのを魅了(チャーム)というのだろうか。君はごぶり子と2人で参加者の群れの中に入っていった。
そういえは、ごぶり子はこの距離を泳げるのだろうか? シャーズの運動神経だったら可能なのかもしれない。そして、こんな小さな子供であるごぶり子にできるのなら、君にも可能なのかもしれない。
ごぶり子から帰ってきた返事はこうだ。
「おいらそんなにおよげないよ」
自信はあるのかと聞くと、
「なんとかなるよ、きっと」
だそうだ。勇気とも無謀ともいえるこの返答が、君をどれだけ自信づけたかは自分で考えてほしい。

イベントコラム 7 へ

君の結果はどうだったか。
「ごぶり子! しっかりするんじゃ!」
「じっちゃん……おいらやったよ……」
……ごぶり子の方は最初の往復で溺れてしまい、リタイアしてしまったようだ。
これ以上競技を続けることは困難だ。君たちは帰路につくことにした。

帰路

「今日はひどい目にあったよ」
たしかに体といい、頭といい酷使した1日だった。明日の筋肉痛が心配だ。
「みなさん、いろいろとどうもありがとうございました。楽しかったですわ。賞品ももらえたことだし」
「まったくたいしたものじゃ、おや?」
「姉さーん」
ルフィーアが校門の方から走ってきた。
「ね、姉さん、水着コンテストに出たって、本当?」
「ふふふ、賞品ももらったのよ」
うらやましいほど豪華な賞品だ。
「ヴィシュナスゆうしょうしたんだよ~、で、こぶり子はおぼれちやったの」
「え、優勝!? 姉さんが?」
「私もまだまだ捨てたもんじゃないわね」
「よーし、あすもがんばるぞー」
「こぶり子や学院は明日から夏休みじゃ。しばらく屋外に修業にいくぞい」
そうだった。明日からしばらくの間、学院は夏休みに入るんだった。どうやって過ごそうか。勉強に励むのもいいけど、この2人組の修業についていくのもいいなあ……。それとも………。
君の学院生活はまだまだ続く。

レベルアップ

本日の冒険において君が獲得した経験点を下の表と照し合わせよ。

●経験点●

0～100 …レベルアップなし。
101～130…レベルアップ。成長チェックを1回行なうこと。
131以上 …レベルアップ/ 成長チェックを2回行なうこと。

BATTLETECH

BATTLE OVER:3025



バトル・オーバー：3025《第2回》

応募総数528通（内、99.9%が男性）！
その中から厳選された4機のメックが、
サモンジたち独立愚連隊に挑む!!
最強メック誕生の瞬間を君は見る？

AUTHOR 黒田和人とグループSNE
KAZUTO KURODA & GROUP SNE
ILLUSTRATOR 企画デザイン工房戦船（いくさぶね）
MAP DRAWER 瀧口天晴
APPARE TAKIGUCHI

「バトル・オーバー計画」の実質的責任者。惑星ベリニューにおける星間連盟時代の遺失メック発掘と、その研究に関わりを持った。その経歴と能力を買われて、新型メックの開発に携わることに。ライラ共和国の名門貴族の出身で、ニューアバロン軍事科学大学でメック工学を学ぶ。サモンジとは大学時代の同期。その縁でサモンジの小隊に、新型メックの実戦テストへの協力を依頼した（じつはメックの修理をエサにしているらしい）



ヨシヒロ・エンドウ博士



ユージン・サモンジ

クライン独立中隊火力小隊、通称「独立愚連隊」を率いる小隊長で、生粋のメック戦士。愛機は先祖伝来の70トン、ウォーハンマー。詳しいデータは21ページに



ソンドラ・アランソン

白衣をこよなく愛する、整備兵出身のメック戦士。ライオンハート城のドクターでもある、小隊の副隊長。乗機は45トン、フェニックスホーク



イワン・グラスノスキー

ウォッカを最愛の友とする偵察兵出身のメック戦士。55トン、シャドウホークを駆る。なぜか運が悪く、機体を壊すことが多い。アル中のせいかも……



レベッカ・ベイオネット

元気いっぱい、小隊最年少のメック戦士。イワン同様、偵察兵の出身。メックは、ダヴィオン家特製の50トン、エンフォーサー。オートキャノン10の破壊力は脅威だ

▶キャラクター紹介

BATTLE OVER計画

『BATTLE OVER』計画とは、ライラ共和国と恒星連邦の共同作業による、新型メックの設計、及び模擬戦による戦闘能力の試験計画である。

試作機を運用するのは、ニューアヴァロン軍事科学大学（通称NAIS）内に設置された「NAIS教導部隊」。

そして、試作機の仮想敵として選ばれたのは……

サモンジ「いや～。なんとか任務を遂行できてよかったねぇ」

ソンドラ「そうですね。やっぱり麻薬はいけませんよ」

イワン「くそー、傷口がひらく～！　痛み止めの酒くれ、酒～！」

レベッカ「といった、あたしたちの活躍については16ページからのリプレイを読んでね」

GM「さて、任務から帰ってきて、くつろいでいるところに白衣の男が一人現われる」

エンドウ「よう、任務ごくろーさん」

サモンジ「や、やあ。エンドウくん」

エンドウ「早速だけど、試作機の試験につきあってくれ。こっちの準備はできてるからさ」

イワン「えー。俺ら、さっき仕事してきたばっかりだぜ。ちったぁ休ませてくれよ」

エンドウ「サモンジ、あのロシア人を黙らせろ（笑）」

サモンジ「へいへい。しかたがない。皆の者。試験場へ出発だ～」

そう、エルミート旋風連隊所属、クライン独立中隊火力小隊、通称「独立愚連隊」だったのである……

BATTLE FILE #0

バトルテック読者参加企画『BATTLE OVER：3025』は、読者のみなさんに最強のバトルテックを開発してもらおう、という企画です。皆さんに設計してもらったメックで模擬戦を行い、その結果をリプレイ形式で報告します（応募要綱は116ページです）。

さて、今回はどんな模擬戦が繰り広げられるのでしょうか……

エンドウ「というわけで、模擬戦を始めよう」

サモンジ「始めようったって、敵の姿が見えないよ」

GM「模擬戦闘開始と同時に、戦闘区域内に侵入することになってる」

ソンドラ「戦闘区域はちょうどマップ1枚分ですね」

GM「その通り」

レベッカ「ところで、あたしたちは最初は敵の能力をしらないわけ？」

エンドウ「そーゆーこと」

GM「試験機は、私GMがエンドウ博士と相談のうえ、運用することになってます」

エンドウ「ルールはわかったな、それでは試験開始だ！」

今回使用した機体は、熊本県の福間誠さんの設計です（機体データは下にあります）。

第1ターン、PC側が主導権をとります。

GM「じゃあ、こちらが1機先に侵入します」

イワン「どんな外見だ？」

GM「見ただけでわかる特徴が一つ。全身のどこにも装甲がない」

サモンジ「これはびっくり」

世紀の怪メック　スケルトン・シリーズ・データ

バトル・オーバー計画の記念すべき実戦試験1号機となった、スケルトン・シリーズの機体データを紹介しよう。装甲はまったく存在しないので、兵装と基本戦術のみの公開となる。なお、兵装の略号については114ページの武器表を参照してくれ。

20トン
SKL－01　スケルトン・ソルジャー
兵装：ML×3（左右腕1、胴中央1）、SL×1（頭）
JJ：7（左右胴1、胴中央1、左右脚2）
放熱器：1（右胴）
基本戦術：JJを利用して移動。攻撃する場合は相手の隣接へクスで優位な地形へ移動。

30トン
SKL－02　スケルトン・ウォリアー
兵装：ML×3（右胴）、SRM6×1（左胴）、弾薬×1（左胴）
JJ：6（左右胴1、左右脚2）
放熱器：5（左右胴2、胴中央1）
基本戦術：相手から3へクスの位置を確保。

55トン
SKL－03　スケルトン・ナイト
兵装：AC5×1（左腕）、LL×1（右腕）、ML×3（左腕2、右腕1）、SL×1（頭）、弾薬×1（右胴）
JJ：5（胴中央1、左右脚2）
放熱器：8（左胴3、右胴4、胴中央1）
基本戦術：JJを利用し、相手から3へクスの位置を確保して攻撃。弾薬をやられないように注意して移動する。

60トン
SKL－04　スケルトン・ロード
兵装：PPC×1（左腕）、LRM10×2（左右胴1）SRM6×1（左胴）、ML×2（右胴）、SL×1（頭）、弾薬（LRM10）×2（左右胴1）、弾薬（SRM6）×1（胴中央）
JJ：4（左右胴1、左右脚1）
放熱器：7（左右胴1、胴中央1、左右脚1）
基本戦術：相手から3～6へクスの位置を確保しつつ攻撃。移動はJJを利用。

GM「その分、通常の同重量メックとは比べものにならない攻撃力を備えている」
エンドウ「どうだ、驚いたか！　この野心的な試作機の怖さを思い知らせてやる」
レベッカ「驚いたけど。驚いただけ……」
サモンジ「ところで、このメックの名前は？」
GM「軽いほうから順に、スケルトン・ソルジャー、ウォリアー、ナイト、ロード」
エンドウ「名づけて、『スケルトン・シリーズ』だ」
イワン「博士の考えてることは良くわからん。すごい機体をもってきたな～」
サモンジ「エンドウ君の考えることは昔から……（笑）」

このターンは距離も遠く、双方とも有効打を与えることはできません。

第2ターンです。双方距離を詰めて、打ち合いに入ります。スケルトン・シリーズはほとんどの射撃をはずしてしまいますが……

レベッカ「ウォリアーにLL（大口径レーザー）が命中！　右胴を完全破壊して、胴中央までいったよ」
GM「致命的命中は？」
レベッカ「1カ所。ジャイロに命中（笑）」
エンドウ「なんてこった！　ジャイロ壊れちゃジャンプもできんし、今ので右胴にあった主武器のML（中口径レーザー）が全部ふっとんだぞ！」

このLLの一撃だけで30トンのスケルトン・ウォリアーがほぼ無力化します。

続いて第3ターン。不利な地形に誘い込まれたPC側は、スケルトン・シリーズの集中砲火を浴びますが……

GM「……これだけ当たればシャドウホークは壊れただろ」
イワン「まだまだぁ。でも、そろそろ俺もスケルトンに近づいてきた（笑）」

第4ターン。できれば逃げ回りたいスケルトン・シリーズですが、PCに囲まれ、仕方なく足をとめての打ち合いに入ります。

GM「このターンでシャドホは沈める！　と、言いたいけど、だめだったか……」
イワン「さすがに20点ダメージ受けてるな。〈操縦〉ロールは失敗。転んでます」
サモンジ「おいおい」
イワン「胴中央にダメージ……貫通するから、致命的命中は……げ、2カ所。場所は……あ、弾薬！　ぴかご——ん！（爆笑）」
エンドウ「最後のとどめは直接敵にやられたわけじゃないところがミソだな」
イワン「最近こんなのばっかだぁ！」

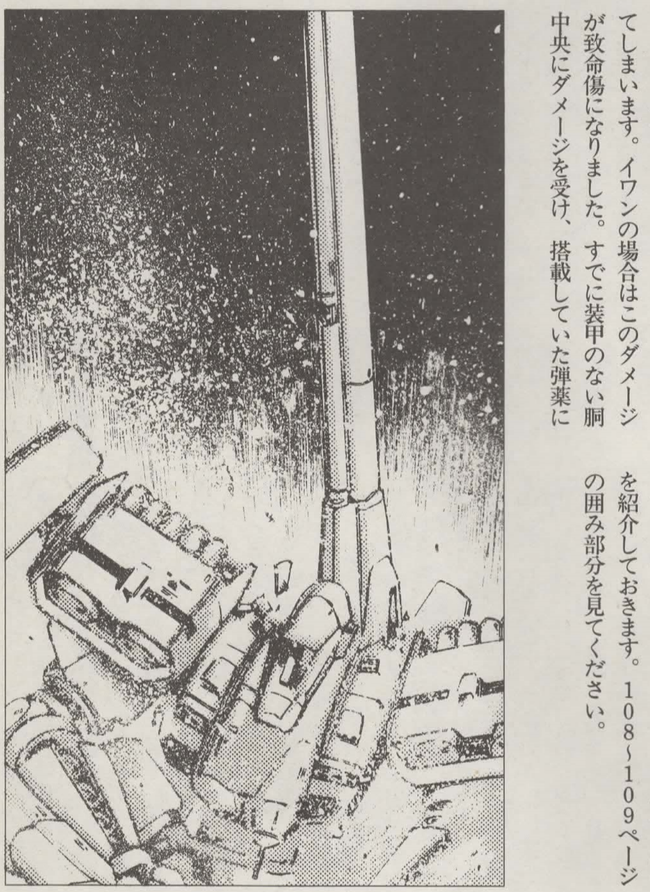
一度に20点以上のダメージを受けると、メックは転倒する可能性があります。この場合、メック戦士が〈操縦〉ロールという判定に失敗すると転倒してしまいます。

また、転倒するとメックはダメージを受けてしまいます。イワンの場合はこのダメージが致命傷になりました。すでに装甲のない胴中央にダメージを受け、搭載していた弾薬に火がついて大爆発を起こしてしまいました。

イワンが代表してダメージを受けている間に、他のPCは順調に敵にダメージを与えていました。最終的には第7ターンまで続きましたが、なんとかPC側の勝利に終わります。

エンドウ「やはりこの設計には無理があったか……」
GM「でもこの機体、B・O計画のスタッフの間ではかなり評価が高かったですよ」
サモンジ「そうかぁ？」
GM「とりあえず、オリジナリティとインパクトでは他を圧倒してましたし」
ソンドラ「インパクトだけのような気も……」
エンドウ「そのメックに7ターンも粘られたのは、どこのどいつだ？」
レベッカ「あはははは」

このスケルトン・シリーズの設計者、熊本県の福間さんにはNAIS（ニューアヴァロン軍事科学大学）の工学修士号をお送りしましょう。



BATTLE FILE #1

エンドウ「さて、次こそ本命だ」
イワン「まだやんのかよ～」
エンドウ「安心しろ。今度のは本気（マジ）で強いメックだから」
サモンジ「はいはい。わかった、わかった」

読者の皆さんにはあらかじめ試験機の概要を紹介しておきます。108～109ページの囲み部分を見てください。

GM「それでは、B・O模擬戦（ファイト）、レディー・ゴー！」

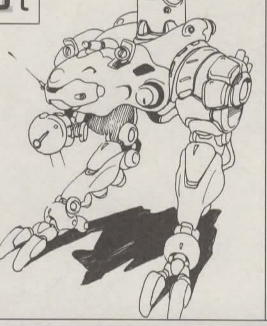
第1ターン。PC側がイニシアティブをとります。ボムフォートレスが防御地形に入った他には、目立った動きはありません。

第2ターン。互いにじわじわと距離をつめます。緊張感は高まりますが、大きなイベントは起こりません。

第3ターン。そろそろ互いの武器の有効射程内に入り、射撃が命中し始めます。そして格闘フェイズですが……

イワン「60トンのジャスティスにキック。回り込んだから、そっちからは蹴られねぇ」
GM「なんの、上半身をひねって両手でシャドホにパンチ。うなれ、伝説の強拳！」
イワン「キック命中！」
GM「パンチ2発命中！」
一同「おぉ～（どよめき）」
イワン「右脚に11点ダメージ。ちょっとはこたえただろう」
GM「全然。脚の装甲は28もあるし」
レベッカ「これだからオリジナルのメックは……」
GM「パンチの命中箇所は……頭と頭。はい、

20t

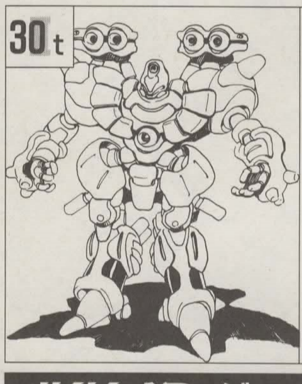


ROOSTER

装甲：頭部8／胴中央6－2／左胴6－2／右胴6－2／左腕0／右腕0／左脚8／右脚8
兵装：ML×1（胴中央）、SL×1（頭）
ＪＪ：7（左右胴3、胴中央1）
基本戦術：ジャンプの連続。至近距離でレーザー発射。腕はあきらめる！
GMひとこと：非常にバランスよくまとまっています。ML1本とSL1本というのは、この移動力の20tメックでは最もバランスのよい武装でしょう。これ以上の重武装を求めるなら、装甲を犠牲にするしかありません（スケルトン・シリーズのように）。
　腕の装甲を捨てているあたりが大胆ですね。ここだけスケルトンになってます（笑）。

RST-20 ルースター 北海道　安藤綾人さん設計

30t



JACKKNIFE

装甲：頭部8／胴中央17－3／左胴11－3／右胴11－3／左腕8／右腕8／左脚12／右脚12
兵装：SL×10（頭1、左右胴4、胴中央1）
ＪＪ：6（左右胴3）
放熱器：1（胴中央）
基本戦術：敵の接近まではひたすら隠れる。不用意に近づいた相手にジャンプで隣接し、SL＋格闘という手しか考えない。
GMひとこと：中距離以遠の戦闘能力を捨てて、隣接時の攻撃力だけを求めた機体です。最大ダメージ30点を誇るこの機体は、うまく使いこなせれば、大きな戦力となるでしょう。

JKK-1D ジャックナイフ 愛媛県　上田怜史さん設計

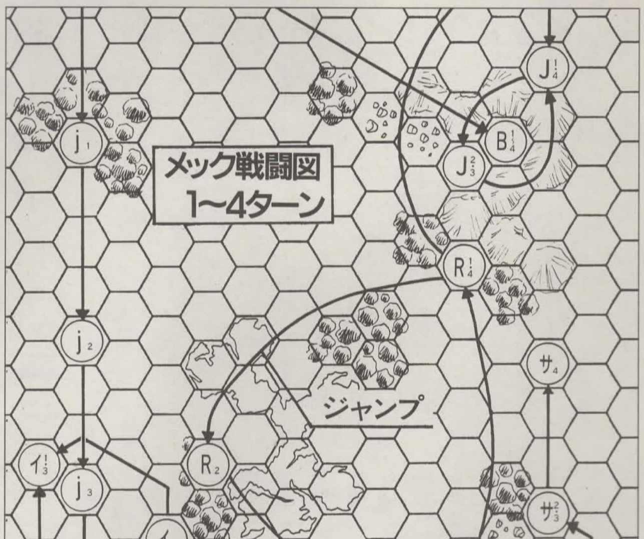
消えたー」
エンドウ「頭部に12点ダメージだ。どんなメックでもこれで壊れるな」
イワン「しまった。頭部を破壊されては失格になってしまう（笑）」
GM「そりゃ、Gガ○ダムの話でんがな～！」
レベッカ「でも、頭部がなくなるとおしまいなのはメックも同じことでしょ」
エンドウ「そういうことだ。これで4機対3機になったな」
サモンジ「これでずいぶん不利になったんじゃないか～？」

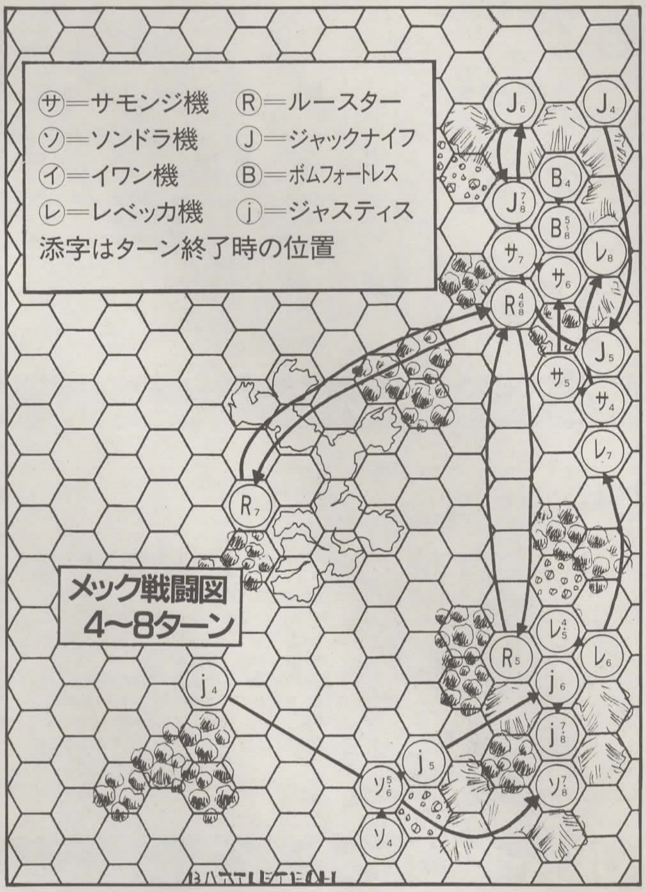
　第4ターンです。

GM「ジャックナイフはジャンプで後退」
レベッカ「そいつって、逃げ回ってばかりだけど、近づいた瞬間に突然攻撃をしかけてきそうで怖いな（笑）」
サモンジ「ウォーハンマー突進。LRMの最低射程より内側に踏み込む。ここからPPC2門だな」
GM「ジャスティスがこう動いて……。むぅ、フェニホに右側面を向けてしまった」
イワン「今だ、ソンドラ副長。俺の死を無駄にするな（笑）。右脚を破壊だ！」
エンドウ「まだ装甲が17点も残ってるって」
ソンドラ「うーん……」
サモンジ「まあ、とにかく射撃を解決するぞ。PPCが2本……ともはずれ～」
レベッカ「AC10とLLは……はずれ」
ソンドラ「LLとML、はずれです～（泣）」
サモンジ「うちの攻撃、全部はずれかぁ（天を仰ぐ）」
エンドウ「正義は勝ぁつ！」
イワン「俺らがヒーローじゃなかったのか？」
エンドウ「勝ったほうが正義だ（きっぱり）」
レベッカ「なるほど、わかりやすい（笑）」
GM「じゃあ、ウォーハンマーを集中攻撃するよ。ジャスティスからMLと、ボムフォートレスからLRM5が4射命中。合計21点ダメージ。さあ、転んでもらいましょうか」
サモンジ「あ、転んだ！」
イワン「隊長ぉ！」
サモンジ「うぅ、左腕の装甲がはげちまった」

　第5ターンです。

GM「ボムフォートレスが1歩前進。ルースターがジャンプ移動」
ソンドラ「こっちの移動はどうします？」
イワン「俺が動かない」
レベッカ「それはいいって（笑）」
サモンジ「俺が立ち上がって動けばいいんだろ……って立ち上がれんかった」
ソンドラ「隊長～」
サモンジ「二度目は立ち上がれたけど、MPがない。まずいな、ジャックナイフからは逃げ切れん……」
イワン「あきらめなさい」
サモンジ「うむ、そーする。とほほ～」
GM「じゃあ、ジャンプで隣接だ。歩いても行けるような気がするけど、基本戦術が『ジャンプで接近して攻撃しか考えていない』そうだから、ジャンプで行きます」
エンドウ「そりゃあしかたないな（笑）。テストパイロットは融通が効かないから」
レベッカ「こっちの移動だね。わたし動かないよ。ボムフォートレスと打ち合うから」
GM「うーん。ジャスティスの移動、どうしましょう。やっぱりエンフォーサーに寄って行くんですか？　フェニホが怖いんですけど」
エンドウ「気にするな。『路傍の石』だ」
ソンドラ「ひどーい」
イワン「これはもう、普通に真後ろに回るしかないでしょ」
ソンドラ「えぇーん、なめられてるぅ（泣）」
サモンジ「さて、射撃の解決にいこうか」





GM「ジャックナイフからウォーハンマーにSLが10本飛びます。目標値は7です」
サモンジ「来いや」
GM「3本しか当たってない……。しかも、命中箇所がバラバラ」
エンドウ「こいつ、なにしに出てきたんだ?」
GM「続いてエンフォーサーに十字砲火（クロスファイアー）。全部合わせると、LRM5が4射、LL、ML×3、SLが命中」
レベッカ「ごめんね、エンフォーサー。無理な戦いかたさせて」
GM「おーし! 左腕のLLを壊したぞ」
レベッカ「攻撃力半減……」
サモンジ「痛いなー。しかし、ボムフォートレスはそろそろ弾薬が残り少なかろう」
エンドウ「大丈夫。弾薬4トンも積んでるし」
ソンドラ「(嘆息) そうなんですか……」
レベッカ「反撃いきまーす。ジャスティスに最後のLLが……はずれ」
GM「そのLLほとんど役にたたんかったな」

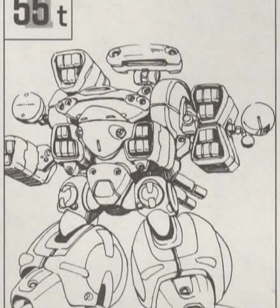
レベッカ「AC10は当たってるよ。左脚」
イワン「うおー! そっちじゃねえ。当てるんなら右だ、右」
エンドウ「じゃあ、転倒したかどうかの……」
ソンドラ「あーん。待ってください〜」
サモンジ「フェニホの全弾発射だ!」
ソンドラ「全部8以上で命中です。MG×2……当たらない。ML×2……当たらない。お願い、せめてLLは……当たりました」
エンドウ「場所は左腕か。ふっ、その程度では効かん(嘲笑)」
GM「このフェイズは誰も転倒しなかったね。じゃあ、格闘フェイズ」
ソンドラ「ジャスティスにキック命中しましたぁ(喜)。左脚ですね」
GM「うーん。左脚が薄くなってきたなぁ」
イワン「俺のキックがことごとく無視されてる〜!」

第6ターンの攻防です。移動フェイズですが、ジャックナイフは過熱の問題もあり、一時退却します。ボムフォートレスは静止。PC側はエンフォーサーが前進します。

サモンジ「ボムフォートレスは静止と言ったな。じゃあウォーハンマーが隣接してやる!」
レベッカ「そいつのLRMがイヤなんだよね。一度のダメージは小さいけど、数が多いから……」
ソンドラ「合計すると、そのLRMでかなりのダメージを受けてますよ」
GM「いや〜、いい機体だ(しみじみ)」
サモンジ「というわけで、そのイヤなメックを壊してやる!」
エンドウ「うーん、LRMしか武器がないと、隣接されては手がないな」

GM「高度差が2レベルでは、格闘も無理か」
サモンジ「どうだ、何もできまい。ルースターとジャスティスに背面向けてるけど(笑)」
ソンドラ「でも、もう背面のほうが装甲が厚いんですよね(笑)」
GM「射撃いきます。ジャスティスのPPCがウォーハンマーの左胴に命中」
サモンジ「しまった。左の胴なら正面のほうが厚い……」
GM「致命的命中はなし」
サモンジ「よし、耐えたぞ」
GM「エンフォーサーにLRMが4射命中。胴中央に集中したけど、中枢までいった?」
レベッカ「ぜんぜん」
サモンジ「エンフォーサーの胴中央は、ウォーハンマーより堅いんだぞ」
GM「ぎゃふん(笑)」
サモンジ「それではボムフォートレスにブレストファイアー(胴装備武器の斉射)。ぜーん

55t

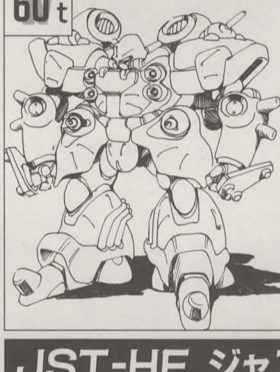


BOMB-FORTRESS

装甲：頭部5／胴中央22ー5／左胴14ー3／右胴14ー3／左腕5／右腕5／左脚22／右脚22
兵装：LRM5×6（頭1、左胴2、胴中央2、右胴1）、弾薬×4（左右脚2）
JJ：5（左胴2、右胴3）
放熱器：2（左右胴1）
基本戦術：有利な地形に陣取り、部隊の支援に徹する。
敵に近づかれたら、無視できる戦力なら無視。無視できない戦力ならジャンプ移動で回避。その戦力の足止めを計る。
GMひとこと：LRM5を複数装備しているので、熱管理の面で柔軟な運用が可能です。熱状態に応じて「射撃しない」から「6つ全て射つ」という7通りの選択肢が考えられるからです。弾薬のことも考えると、なかなか面白い選択だといえるでしょう。
　胴体や頭に装備しているLRMの弾薬が脚にあるのがちょっと気になりますけどね。

BFR-5L ボムフォートレス　千葉県　春霞夢摘姫さん設計

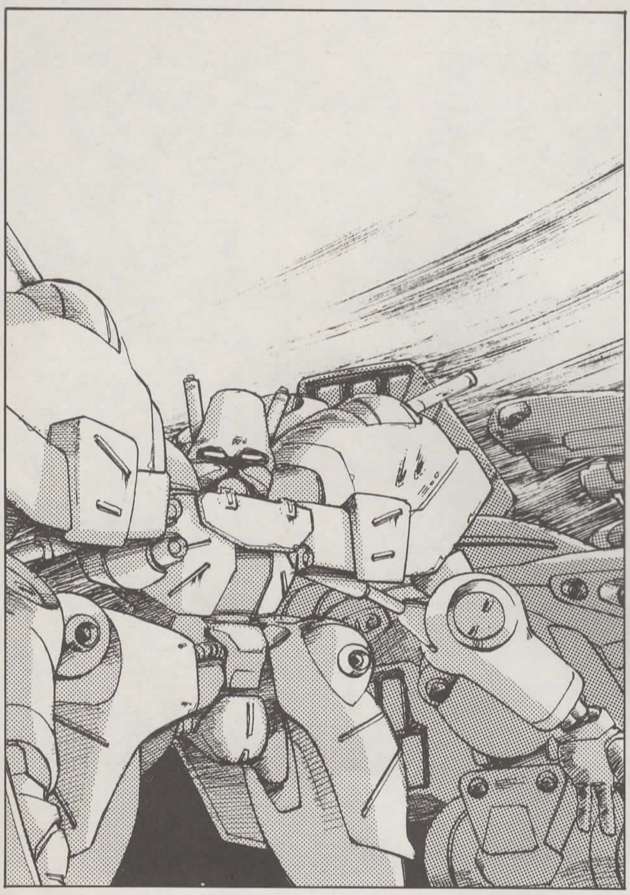
60t



JUSTICE

装甲：頭部8／胴中央32ー6／左胴21ー6／右胴21ー6／左腕18／右腕18／左脚28／右脚28
兵装：PPC×1(右胴)、LL×1(左胴)、ML×4（左右胴2）
放熱器：8(頭1、左胴1、胴中央2、左右脚2）
基本戦術：遠いときはPPCとLL、近いときはレーザー×5。厚い装甲をいかして接近戦で勝負。
GMひとこと：遠距離、近距離ともに強く、バランスの取れたいい機体です。さすがに全ての武器を同時に使うのは辛いのですが、追加放熱器が8個もあるので、多少の無理はきくでしょう。
　いや〜、60tメックってこんなに強かったんですね(笑)。

JST-HF ジャスティス　神奈川県　岩井千晶さん設計



ぶ6以上で命中！
……あれ？　SRM6、ML、MGが1本ずつしか当たってないや」
レベッカ「ジャスティスにAC10とSLが命中。左脚と右腕かぁ」
ソンドラ「13点ダメージがいってるから、わたしがLLを当てると倒れるかもしれないんですね。えい！　はずれですぅ～」
GM「ふう。一安心。でも、さっきのAC10で、左脚の中枢までダメージが来たなぁ」
イワン「うおー！　俺の生命をかけた右脚へのキックはなんだったんだぁ！」

　さて第7ターンです。このターン、戦局が大きく動きました。

GM「ボムフォートレスどうしましょう。このままブレストファイアーくらうんですか?」
エンドウ「と言って、逃げ場はないだろ」
GM「そうですね。じゃあ、静止」
サモンジ「うーん。やっぱりそいつを狙おう。1レベル下から脚にパンチだ」
ソンドラ「脚の弾薬狙いですね」
エンドウ「でも頭蹴られる可能性があるぜ」
サモンジ「負けてるんだから、その程度の冒険は試みないと」
GM「ジャックナイフが捨て身でそのウォーハンマーに隣接しよう」
サモンジ「うーん。そりゃわかってたけどね……」
エンドウ「いやー、機数が少なくなると辛いねえ」
イワン「うるせえ」

　このターンの移動で、ジャックナイフ、ボムフォートレス対ウォーハンマー、エンフォーサー。ジャスティス対フェニックスホークという構図になりました。傷だらけのジャスティスを無傷のフェニックスホークが抑えこんでいる間に、ボムフォートレスを壊してしまおう、という作戦だったのですが……

サモンジ「それでは射撃の解決だ。くらえ、ブレストファイアー！　まだ倒れないのか!?」
レベッカ「きゃー！　AC10外しちゃった！」
イワン「ってことは、ボムフォートレスは健在か……」
GM「反撃だぁ。SL10本が全弾命中」
サモンジ「まだだ、まだ倒れぬ！」
エンドウ「サモンジ、よく粘るねえ」

　この死闘にけりをつけたのは……

サモンジ「ウォーハンマーパンチ！　くそ、分散したか……」
GM「ボムフォートレスキック！　命中箇所は……頭。11点だからまだ大丈夫かな」
サモンジ「(頭を抱える) いや、さっきミサイルを1本頭に受けてるから、今ので終わり」
エンドウ「決まったな」
レベッカ「まだまだぁ」

　この時点で、PC側はエンフォーサーとフェニックスホークが生き残っています。エンフォーサーはかなりダメージを受けていますが、フェニックスホークはほぼ無傷です。
　これに対し、試作機側はどの機体も満身創痍(そうい)です。ボムフォートレスとジャスティスを早いうちに無力化できれば、まだ逆転勝利の目は残っていましたが……

レベッカ「AC10はずれ……これでさっきから3ターン続けて、目標値5、4、4を全部はずしてる……」
ソンドラ「いくら弾薬代は出してもらえるからって、それはサービスのしすぎじゃない?」

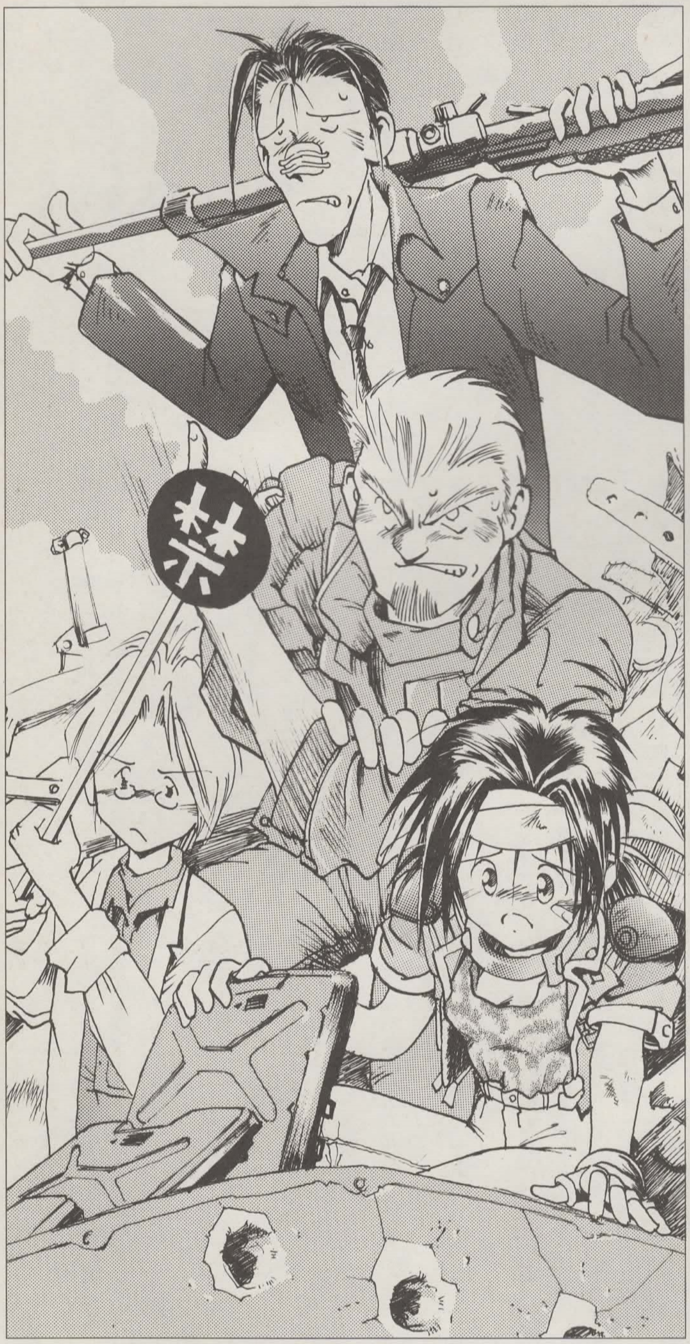
　といった具合で、PC側の射撃はまったくと言っていいほど当たりません。ウォーハンマーの最後のブレストファイアーをまともに浴びて、ほとんど壊れかけているボムフォートレスを始末するのに4ターンもかかってしまいます。結局、第11ターンにようやくボムフォートレスを沈めたのですが、このターン、エンフォーサーの胴中央の機体中枢が0になり、破壊されてしまいます。
　こうなるともはや結果は見えています。最終的には第13ターンまでかかりましたが、試作機側の圧勝に終わりました。

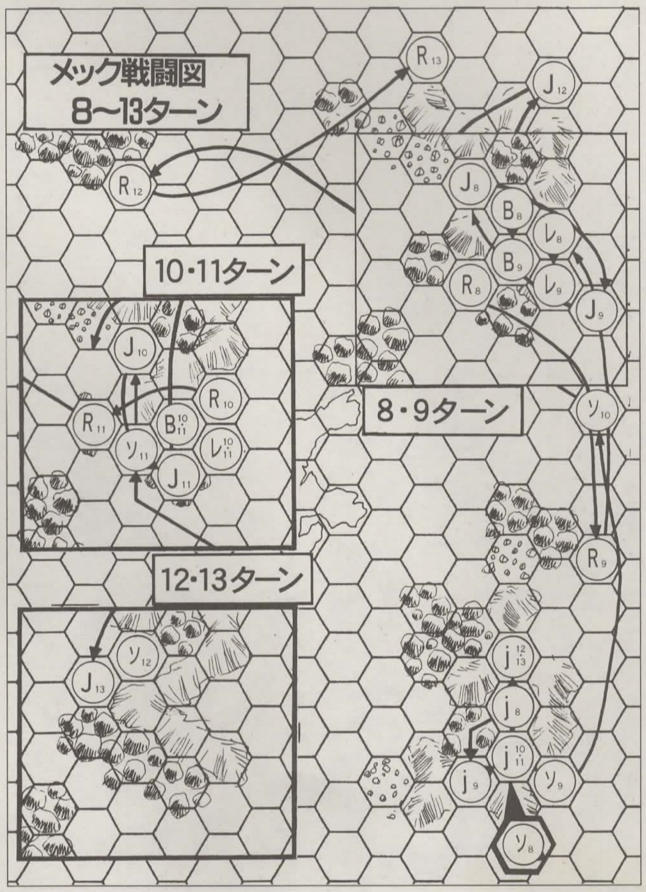
エンドウ「勝っちゃったね」
GM「私も、まさか勝てるとは思ってませんでしたよ。互角ぐらいかな、とふんでたんですが……まあ、PCがみんなそろってヘナチョコでしたし」
PC一同「(声を大にして) 納得いかーん！」

　さて、みごとPCの小隊をうち負かしたメックを設計してくれた北海道の安藤綾人さん、愛媛県の上田怜史さん、神奈川県の岩井千晶さん、千葉県の春霞夢摘姫さんには、それぞれNAISの博士号をお送りします。大いに自慢してください (笑)。

前回の訂正とお詫び

　前回の応募要綱にあった基本機体データの数値が間違っておりました。
　カテゴリーⅢの機体中枢値が「頭3　胴中央14　左／右胴11　各腕7　各脚11」となっていましたが、これは「頭3　胴中央18　左／右胴13　各腕9　各脚13」の間違いです。
　これに伴い、機体データシートの記入例が、胴体の装甲が機体中枢の2倍を越えているような形になってしまい、混乱を招いてしまいました。
　またカテゴリーⅣの追加兵装が「36トン」となっていましたが、これも「36・5トン」の間違いです。
　応募者の皆様には御迷惑をおかけしてしまい、大変申し訳ありませんでした。以後このようなことのないよう努力いたします。





オリジナルメック大募集！

エンドウ「いやー、いくらラッキーヒットがあったからといっても、あれだけ重量差がありながら負けるとはね」
サモンジ「うっ」
エンドウ「君たちを仮想敵として選んだのは、失敗だったかもしれんな」
イワン「そんなこと言ったたって、量産型とカスタムメックじゃ全然強さが違うんだぜ」
サモンジ「メックさえ互角ならなぁ……」
エンドウ「なんなら、もう一度勝負してみるかい」
ソンドラ「えっ？　どういうことですか」
エンドウ「この4機に勝てるようなメックを設計してもらって、それに君たちが乗る。そして、戦う」
GM「そのかわり、それでも君たちが負けたら、君たちはよっぽど『ヘナチョコ』だってことになるね」
エンドウ「こうやって試験を繰り返していけば、そのうち最強のメックが出来るだろう」
イワン「よーし、やってやるぜ」
GM「というわけで、今回のお題は『ルースター、ジャックナイフ、ボムフォートレス、ジャスティスの4機に勝てるメック』です。できれば、誰をどのメックに乗せたいかまで書いておいてくださいね」
エンドウ「君たちの自信作を待っているぞ！」

バトルテック読者参加企画、『BATTLE OVER』では、読者のみなさんに最強のバトルメックを開発してもらおう、という企画です。

みなさんに設計してもらいたい機体の基本仕様はこちらから「機体中枢データ」として提示します。みなさんはこの「機体中枢データ」を元にして、武器や装甲などを追加し、これまで紹介されたことのない新型メックを設計してもらいます。

募集する機体データは4種類。付属の記録シートに、それぞれ1機ずつデータを記入し、富士見書房内「BATTLE OVER：3025」コーナーまで送ってください。

応募された機体データは厳正な審査を行ない、各種別ごとに優秀作を1機ずつ選んで、データを紙面に発表します。

ただし、これまでにもドラゴンマガジン本誌や「テクニカル・リードアウト（未訳）」などに掲載されたデータを、そのまま引き写して投稿するのはやめてください。万一盗用が行われている場合、即座に失格となります。

なお、選考時に盗用の検索対象になるのは、すでに翻訳されているバトルテックシリーズ他、FASA社刊行の未訳資料、専門紙等が含まれます。

メック設計講座

『バトルテック』のメック設計のルールは、メックを初めて設計しようという人には少し難しいので、この記事では本来のルールより、少し簡単なルールになっています。

《基本中枢》（ベーシックストラクチャ）

まず当コーナーのルールでは、メックのフレームやエンジン、操縦席等をひとまとめにしています。このひとまとめになっている部分を〈基本中枢〉と呼びます。

完全なバトルメックは、〈基本中枢〉の重量と、あとで説明する〈追加兵装〉の重量の合計がメック全体の重さを表す〈機体重量〉と一致していなくてはなりません。

［まとめ、その1］
・機体重量＝基本中枢（t）＋追加兵装（t）

《追加兵装》（オプション装備）

基本中枢は、骨組みにエンジンや操作系機器が組み込んであるだけの単純な構造です。

この基本中枢に、敵を攻撃するための火器や、攻撃に耐えるための装甲、ジャンプジェット等を組み込んで、ようやくバトルメックはその機能を整えます。そのための追加パーツを〈追加兵装〉と呼びます。

1　装甲（アーマー）

〈装甲〉は攻撃から機体を守るための大切なパーツです。装甲は重量1tで装甲点16点分に相当し、メックに装甲を装備させる場合は、必ず0・5t単位で（つまり装甲点8点単位で）メックに搭載してください。

各部位に装甲を割り振る時は1点単位で割り振ります。ただし、〝機体中枢〟の耐久度の2倍を越えてはいけません。特に注意が必要なのは胴中央、左右胴で、これらの箇所には正面／背面の区別があり、この制限は正面／背面の合計で課せられます。

ただし、頭部は例外的に9点まで自由に割り振ることができます。

［まとめ、その2］
・装甲は1tで16点。0・5t単位で装備させる。
・〝機体中枢〟の2倍を越えて割り振れない。ただし、頭部だけは例外的に9点まで自由に割り振れる。

2　武器

武器は敵メックとの戦闘には欠かせない大切な装備です。詳しくは【武器表】を参照してください。今回からは『シティテック』で導入された新兵器も搭載できます。

武器表に書かれている幾つかの数値については、以下の説明を参考にしてください。

熱：熱は、その武器を使用した際に機体に発生する余分な熱エネルギーです。

ダメージ値：ダメージ値は、その武器が目標に与えるダメージを表します。

ミサイル兵器以外は一定のダメージを与えますが、ミサイル兵器のダメージは命中弾数表でランダムに決定されます。

射程：メックに搭載される兵器には「近距離」「中距離」「遠距離」の3段階に分かれた射程距離が定められています。もちろん遠くなれば命中しにくくなります。つまり射程の長い武器ほど遠くを的確に狙えるわけです。

最低射程：長射程武器には、近すぎると逆に命中しにくいものがあります。詳しくは武器表の最低射程を参照にしてください。

重量：重量はその武器の重さです。各カテゴリーに、何tの追加兵装を搭載できるかよく考えて武器を選択してください。

装備欄の数：それぞれの武器を搭載したとき、幾つの装備欄が必要か記されています。

弾薬：レーザー、粒子砲以外の武器は弾薬を必要とします。弾薬を搭載する場合、必ず1t単位で搭載します。

［まとめ、その3］
【武器表】参照のこと。

3　ジャンプジェット（JJ）

メックは移動の際、地形によって大きく移動力に影響を受けます。しかし、このJJを用いることで地形の影響を受けることなく移動することができます。

ジャンプ移動力はJJを1基搭載することで1移動力得ることができます。この移動力は、データシートの〝ジャンプ時MP〟の部分に記入します。

JJの重量は以下の通りです。
・10～55tの場合、1基あたり0・5t
・60～85tの場合、1基あたり1t

［まとめ、その4］
・1基あたり、1移動力得られる。
・1基あたり、1装備欄が必要。
・1基あたり、重量が0・5tか1t。

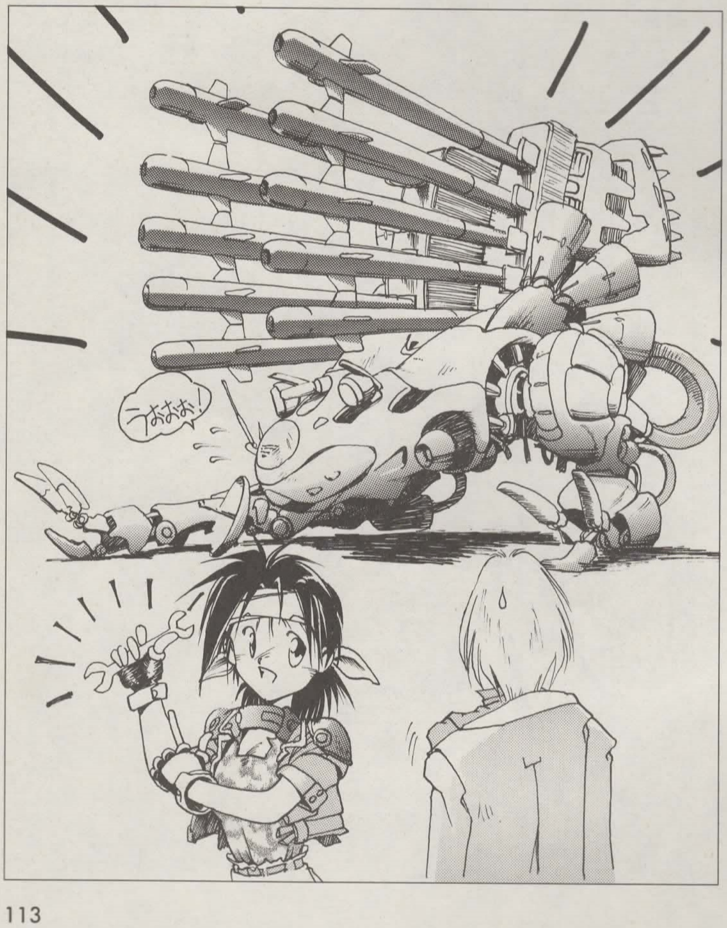
4　追加放熱器

バトルメックが移動や射撃を行うと、機体が発熱します。その熱を効果的に排熱するためのパーツが〈追加放熱器〉です。

メックのエンジンは、熱を10点放熱する能力を持っています。しかし強力な火器やJJを使用すると、到底それでは追いつきません。

追加放熱器は、1器追加するごとに1点余分に放熱することができます。

［まとめ、その5］
・1器あたり、熱を1点放熱する。
・1器あたり、1装備欄が必要。
・1器あたり、重量1t。



武器表

種類	熱	ダメージ	最低射程	近距離	中距離	遠距離	重量	弾薬／トン	装備欄の数
小口径レーザー（SL）	1	3	—	1	2	3	0.5		1
中口径レーザー（ML）	3	5	—	1～3	4～6	7～9	1		1
大口径レーザー（LL）	8	8	—	1～5	6～10	11～15	5		2
粒子ビーム砲　（PPC）	10	10	3	1～6	7～12	13～18	7		3
オートキャノン／2（AC2）	1	2	4	1～8	9～16	17～24	6	45	1
オートキャノン／5（AC5）	1	5	3	1～6	7～12	13～18	8	20	4
オートキャノン／10（AC10）	3	10	—	1～5	6～10	11～15	12	10	7
オートキャノン／20（AC20）	7	20	—	1～3	4～6	7～9	14	5	10
マシンガン（MG）	0	2	—	1	2	3	5	200	1
火炎放射機（F）	3	2	—	1	2	3	0.5		1
長距離ミサイル									
5連（LRM5）	2	＊	6	1～7	8～14	15～21	2	24	1
10連（LRM10）	4	＊	6	1～7	8～14	15～21	5	12	2
15連（LRM15）	5	＊	6	1～7	8～14	15～21	7	8	2
20連（LRM20）	6	＊	6	1～7	8～14	15～21	10	6	5
短距離ミサイル									
2連（SRM2）	2	＊	—	1～3	4～6	7～9	1	50	1
4連（SRM4）	3	＊	—	1～3	4～6	7～9	2	25	1
6連（SRM6）	4	＊	—	1～3	4～6	7～9	3	15	2

＊長距離ミサイルは1本命中ごとに1点のダメージを与えます。
＊短距離ミサイルは1本命中ごとに2点のダメージを与えます。

追加兵装表

名前	効果	重量	装備欄数
追加放熱器(HS)	1器につき放熱能力が1上昇	1	1
ジャンプジェット(JJ)	1基につきジャンプ移動力＋1	0.5／1	1



メック設計概要については以上の通りです。ここからは完成したメックのデータを記録シートへと記入する方法を述べます。

　117ページにあるのが「機体データ記入シート」の記入例です。これを参考に、各自の機体データを記入してください。

　各項目には番号がふってあります。それに対応した箇所の本文の説明を読みながら、各記入項目に関してチェックしてください。

①「1　各基本機データの記入」
②「2　追加兵装の決定」
③「2－1　ジャンプ能力の決定」
④「2－2　追加放熱器の決定」
⑤「2－3　装甲の決定」
⑥「2－4　武器弾薬の決定」
⑦「2－5　記入シートの確認」
⑧「3　『この機体の基本戦術』について」

1　各基本機データの記入

　各カテゴリー・クラス別の機体データを、まず【基本機体データ表】から書き写してください。書き写す必要があるデータは、各機体ごとの以下のデータです。

a、カテゴリー・クラス名
b、機体重量
c、基本中枢重量
d、移動力（歩行MP／走行MP）
e、機体中枢値

2　追加兵装の決定

2－1　ジャンプ能力の決定

　JJを脚か胴のいずれかに装備し、ジャンプ移動ができるように設計します。

　搭載するJJの数は、「記入シート」の〝ジ

ヤンプ時MP〃の欄に記入してください。また、JJをどの部位に装備するのかを〈追加兵装〉の欄に記入してください。

2-2 追加放熱器の決定

余分な熱を放熱する放熱器を、何器搭載するかを決定します。

搭載する放熱器の数は、「追加放熱器」の欄に記入してください。また、追加放熱器をどの部分に装備するか、〈追加兵装〉の欄に記入してください。

2-3 装甲の決定

装甲は各部位ごとの「装甲値」の欄に記入してください。

2-4 武器弾薬の決定

メックに搭載したい武器を【武器表】から選択してください。この時、ミサイル、オートキャノン、マシンガンには、別に弾薬を搭載するのを忘れないでください。

武器をどの部位に装備するかを決め、〈追加兵装〉の欄に記入してください。

2-5 記入シートの確認

追加兵装は、規定の搭載重量以上に搭載することはできませんし、部位ごとの装備欄数以上に搭載することもできません。弾薬は必ず1t単位で搭載します。

記入シートの一番下の〃計～t〃には、追加兵装すべての重量の合計を記入してください。

3 『この機体の基本戦術』について

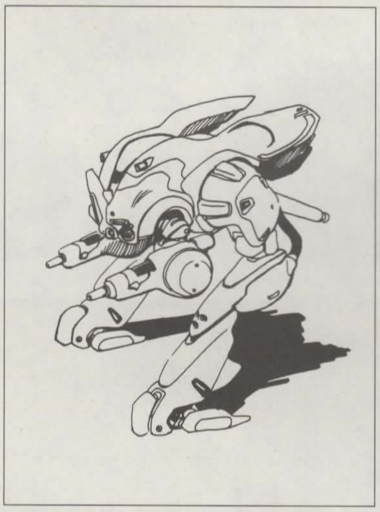
この欄には、各機体がどのような目的をもって設計されているかというコンセプトを記入してください。

ただし、「別紙参照」は極力ひかえてください。基本的な戦術を、欄内にコンパクトにまとめて書くようにしてください。

基本機体データ

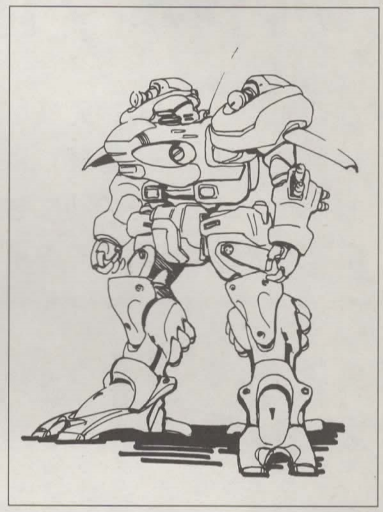
カテゴリーⅠ

移動力：歩行7／走行11
機体重量：20トン
基本中枢重量：12トン
機体中枢値：頭3　胴中央6　左／右胴5
各腕3　各脚4
追加兵装：8トン



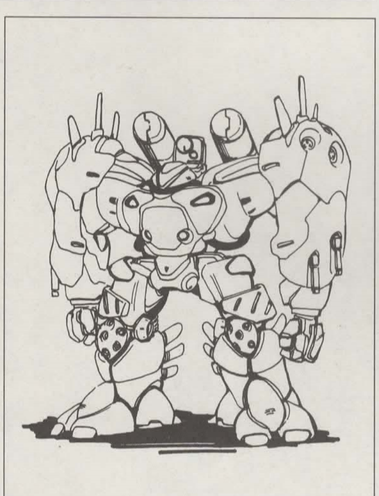
カテゴリーⅡ

移動力：歩行6／走行9
機体重量：30トン
基本中枢重量：15トン
機体中枢値：頭3　胴中央10　左／右胴7
各腕5　各脚7
追加兵装：15トン



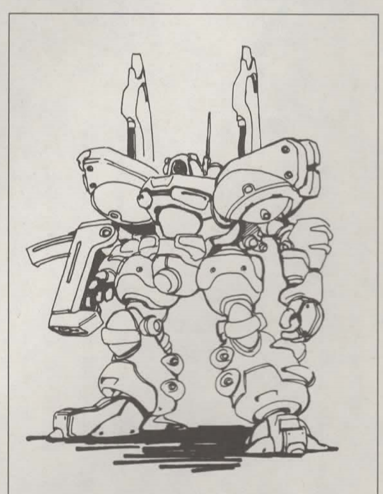
カテゴリーⅢ

移動力：歩行5／走行8
機体重量：55トン
基本中枢重量：27トン
機体中枢値：頭3　胴中央18　左／右胴13
各腕9　各脚13
追加兵装：28トン



カテゴリーⅣ

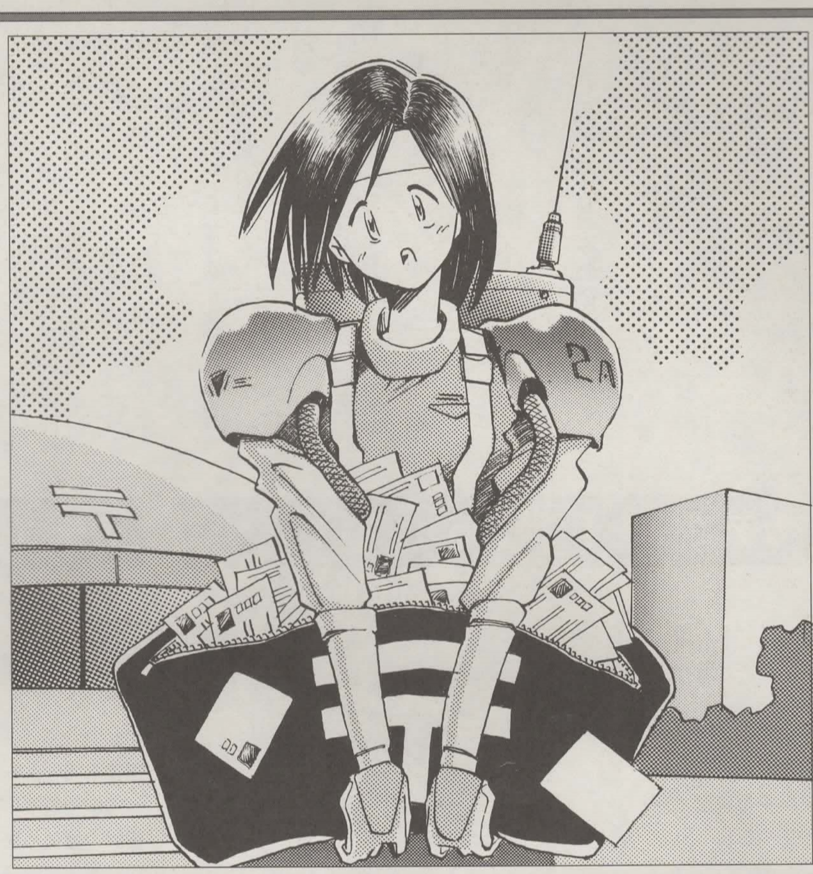
移動力：歩行4／走行6
機体重量：60トン
基本中枢重量：23.5トン
機体中枢値：頭3　胴中央20　左／右胴14
各腕10　各脚14
追加兵装：36.5トン



BATTLE OVER :3025

応募方法

さて、メックは無事完成したかな　じゃあ、さっそく応募しよう――　おっとまった。その前にもう一度　応募方法をよく読んでみよう！



「バトル・オーバー：３０２５」は読者が作るページです――本コーナーでは、みなさんのご応募をお待ちしています。

●応募データの再チェック

作製したデータを封筒へつめる前に、もういちど次の項目をチェックしてください。

「データ記入シートの枚数」

機体データ記入シートは、各カテゴリーごとに１枚、合計４枚なければなりません。枚数はそろっているでしょうか？　不足、重複しているカテゴリーはないでしょうか？

「データの記入もれ」

データ記入欄は、ちゃんと、すべて記入されているでしょうか？　データの記入もれがある場合、採用できないことがあります。

「追加兵装欄のチェック」

部位ごとに定まった装備欄枚以上に、追加兵装を装備することはできません。記入ミスはないでしょうか。

「武器弾薬のチェック」

ミサイルやオートキャノン、マシンガンなどの実体弾系武器には、弾薬が必要です。弾薬はちゃんと装備されているでしょうか？

「重量のチェック」

機体中枢、追加兵装、装甲重量の合計が、機体重量を超えていませんか？　念のため、もう一度計算してみましょう。

「基本戦術欄のチェック」

各基地の基本戦術記入欄は、ちゃんと記入されていますか？　作戦に間違いはないでしょうか？　もういちどよく見てみましょう。

機体データ記入シートに間違いはありませんでしたか？　間違いがないようなら、封筒にシートを詰めて応募しましょう。おつかれさま。

●機体データの応募

応募締切に遅れないよう、ご注意ください。「ＰＲＧドラゴン」第２号分機体データの締め切りは７月25日（消印有効）です。優秀作は「ＲＰＧドラゴン」第３号（10月発売予定）誌上にて発表される予定です。

なお、応募作品は返送できませんので、あらかじめご了承ください。

●イラスト募集

「メックウォリアーリプレイ」「バトル・オーバー：３０２５」では、読者の皆さんのイラストを募集します。優秀作は、第２号の「バトルテック」読者コーナーで紹介させていただく予定です。こちらもふるってご応募ください。

●バトルテックQ&A

あわせて「バトルテック」シリーズのルールに関するQ&Aも募集します。「バトルテック」「メック戦闘ルール」「メックウォリアー」「シティテック」のプレイ中に出た疑問や意見などをお送りください。

なお、Q&Aへのおたよりは、かならずハガキでお願いします。また、複数の質問が書かれたハガキは混乱の原因になりますので受け付けできません。かならず、１枚のハガキにつき１つの質問でお願いします。ご面倒ですが、選考作業簡略化のためご協力ください。応募ハガキの返送、返信などもお断りします。

機体データ、イラスト、Q&Aの宛て先
〒102　東京都千代田区富士見1－12－14
富士見書房ＲＰＧドラゴン編集部
「バトル・オーバー：３０２５機体データ」または「バトルテックイラスト」、「バトルテックQ&A」係

応募用紙

氏名		年齢	
住所			

カテゴリー：　　　　機体名：

総重量　：　　　t　基本中枢：　　　t

移動力　：　歩行時MP／　　走行時MP／

ジャンプ時MP／　　JJ基数：　　（　t）

追加放熱器（基本10＋）：　　　t

全装甲点：　　　t

〈装甲〉

部位	：中枢耐久値：	装甲値	： 装備欄
頭部	：	：	： 1
胴中央／背面	：	：　／	： 2
左胴／背面	：	：　／	： 12
右胴／背面	：	：　／	： 12
左腕	：	：	： 8
右腕	：	：	： 8
左脚	：	：	： 2
右脚	：	：	： 2

〈追加兵装〉

種別	部位	装備欄数	重量
①			t
②			t
③			t
④			t
⑤			t
⑥			t
⑦			t
⑧			t
⑨			t
⑩			t
⑪			t
⑫			t
⑬			t
⑭			t
⑮			t

追加兵装及び放熱器の総重量　　　t

〈基本戦術〉

応募用紙の記入例

応募用紙

氏名		年齢	
住所			

カテゴリー：IV　機体名：デスバウンド DSB-R1

総重量　① 60 t　基本中枢：23.5 t

移動力：　歩行時MP／4　走行時MP／6

ジャンプ時MP／　　JJ基数：　③（　t）

追加放熱②(基本10＋)：8　④　8 t

全装甲点：160　10 t

〈装甲〉

部位	：中枢耐久値：	装甲値	： 装備欄
頭部	： 3	： 9 ⑤	： 1
胴中央／背面	： 20	： 20／11	： 2
左胴／背面	： 14	： 18／10	： 12
右胴／背面	： 14	： 18／10	： 12
左腕	： 10	： 12	： 8
右腕	： 10	： 12	： 8
左脚	： 14	： 20	： 2
右脚	： 14	： 20	： 2

〈追加兵装〉

種別	部位	装備欄数	重量
① AC20	右胴	10	14 t
② ML×2 ⑥	左胴	2	2 t
③ SL×1	頭部	1	0.5 t
④ SL×2	右腕	2	1 t
⑤ 弾薬×1	右胴	1	1 t
⑥ HS×2	右脚	2	2 t
⑦ HS×2	左脚	2	2 t
⑧ HS×4	左胴	4	4 t
⑨			t
⑩			t
⑪			t
⑫			t
⑬			t
⑭			t
⑮			⑦ t

追加兵装及び放熱器の総重量　26.5 t

〈基本戦術〉

AC20は弾薬が少ないため、
遠距離の敵には使用しない。
接近戦で敵の主戦機を破壊するのを
目的とする特攻機。⑧

イワンにまかせた。

●住所氏名は正確に。ペンネームを希望する方も、必ず本名は書いておいてください

●機体の基本データを書きうつしてください。機体名には形式番号もあるとかっこいいぞ！

●機体の基本能力の変更部分です。ジャンプ時MPが歩行時MPを越えないよう注意

●装甲データを書いてください。装備欄は、その部位の空き装備欄の数を示しています

●兵装やJJ、HSをどの部位に装備したか書いてください。種別は略号を使用します

●装甲を除く、全追加兵装の総重量を書きます。重量オーバーにはくれぐれも注意！

●この機体の基本戦術を、わかりやすく書いてください。メック戦士の指名もこの欄に！

めざせ！アイドル

ドラゴンハーフ★RPGデラックス

【後編】

どんなことがあったって、絶対に、あきらめないぜ〜
だって、だって、空に輝くあの星こそは、ぼくらの星
芸能界に燦然とかがやく「アイドルの星」だから——
ちょっと変わった「ドラゴンハーフRPG」をキミに！
痛快、爆笑シナリオソース「めざせ！アイドル」後編



AUTHOR
高井信／清松みゆき
SHIN TAKAI　MIYUKI KIYOMATU
★
ILLUSTLATOR
青木里乃
RINO AOKI

PCを作ろう

みなさん、前回の話、憶えていますか。芸能界を舞台にして〈ドラゴンハーフPRG〉で遊んでみようということでしたね。前回は、ちょっと変わった方法でNPCを作る様子を紹介しました。今回はいよいよ実際のセッションにはいります。

プレイヤーの数は4人。早速プレイヤーたちにゲームの趣旨を説明し、PC（プレイヤー・キャラクター）を作ってもらいます。すったもんだの末、4人のPCが決定しました。

ガルル（ワータイガーハーフ。男。16歳）

ガルルは、ワータイガーの父親と人間の母親の間に生まれました。いかにも可愛らしくアイドル向けのルックスですが、ワータイガーの血は争えず、筋骨たくましい肉体（なんと、筋力30）をしています。

メイン・シティから遠く離れた田舎村で生まれた彼は、幼いころから華やかな芸能界に憧れていました。常に流行を追いかけ、まるでメンズノンノのモデルみたいな格好をしています。

なお、ガルルという奇妙な名は、父親のせいです。ガルルが生まれ、父親は出生届けを出しに行きましたが、戸籍係に「お子さんのお名前は?」と尋ねられたとき、思わず「ガルル」と唸り声を上げてしまったのでした。

ちなみに、父親の名はグルルです。やはり彼も、父親（つまり、ガルルの祖父）が出生届を出す際、「グルル」と喉を鳴らしたのが、そのまま名前になってしまったのでした。

ミーカ（バンパイアハーフ。女。16歳）

ミーカは、バンパイアの父親と人間の母親の間に生まれました。裕福な家のお嬢さんで、ファッションにもそれなりに気を使っているのですが、センスは古臭く、どこから見てもどん臭い田舎娘です。

ガルルとは幼馴染みで、いつも「おまえの格好、ださいな」と馬鹿にされています。

ミーカもまた、幼いころから華やかな芸能界に憧れていました。

ある日、ふたりは決意します。――「メイン・シティに行って、アイドルになるっ」

“炎のマネージャー”ルイ^2（人間。男。40歳）

元々はナイス・プロ所属のアイドルでしたが、人気の出ないままに引退し、現在はナイス・プロのスカウトマン兼タレントのマネージャーをしています。中年になり、酒びたりの毎日を送る彼は、今やボロボロの状態です。田舎から出てきたガルルとミーカに目をとめ、彼らのマネージャーになります。

ルフェイラ（人間。女。14歳）

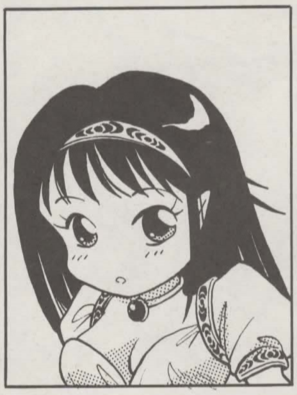
いいとこのお嬢様で、何ひとつ不自由のない暮らしをしていましたが、数年前からグレてしまいました。現役のヤンキーです。（育ちの良さは隠せず、突っ張りきれませんが……）

現在、彼女は芸能界に夢中になっています。



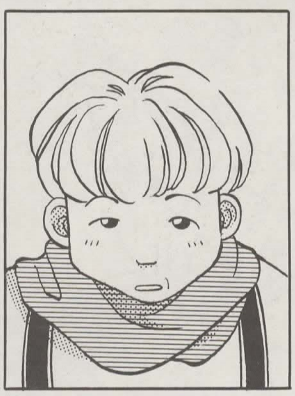
ガルル

器用度14（＋1）　敏捷度23（＋3）
知力18（＋2）　筋力30（＋4）
生命力18（＋2）　精神力22（＋3）
所有技能：ファイター3、シンガー2、コメディアン1
ダンサー1（バツ）



ミーカ

器用度10（＋1）　敏捷度20（＋3）
知力24（＋3）　筋力24（＋3）
生命力34（＋4）　精神力18（＋2）
所有技能：ファイター1、ルーンマスター2、シンガー1、ダンサー1、ミスティック（占い師）1
アクトレス（女優）1（バツ）



“炎のマネージャー”ルイ^2

器用度18（＋2）　敏捷度8（－1）
知力22（＋3）　筋力18（＋2）
生命力18（＋2）　精神力10（＋1）
所有技能：ファイター3、マネージャー2、ドライバー（運転手）1
アイドル1（バツ）



ルフェイラ

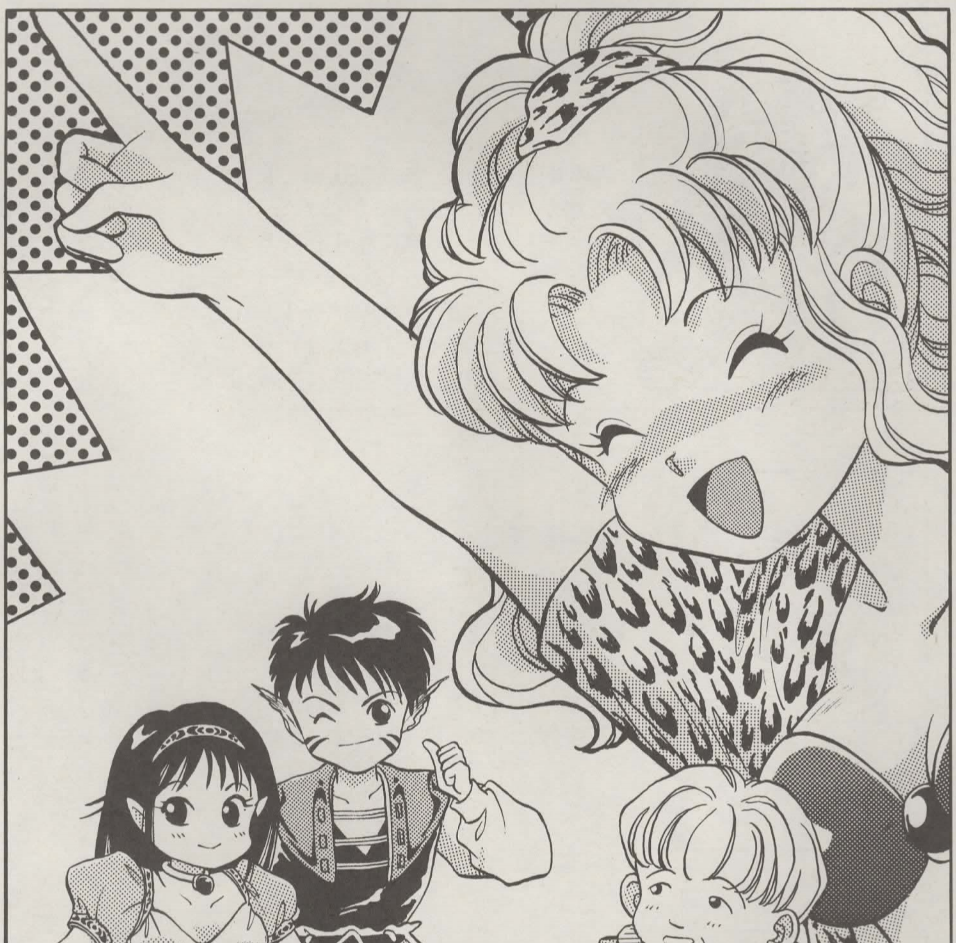
器用度18（＋2）　敏捷度8（－1）
知力18（＋2）　筋力22（＋3）
生命力16（＋2）　精神力22（＋3）
所有技能：ルーンマスター3、カメラマン1、ヤンキー1、コック1
シーフ1（バツ）

それもアイドル！　いわゆる追っかけで、自分が気に入ったアイドルを応援するときは、ふだんのヒネた目がコロリと変わり、純真な少女の目に戻ります。
　彼女にとって、新人アイドルのファン第1号になることが何よりの喜びです。誰よりも早く新人アイドルの情報を得るため、しょっちゅうナイス・プロのあたりをウロついていて、当然、ナイス・プロの社員たちとも顔見知りになっています。
　ひょんなことから、デビュー前のガルルとミーカを知り、熱烈なファンになります。

さあ、セッションを始めるぞ

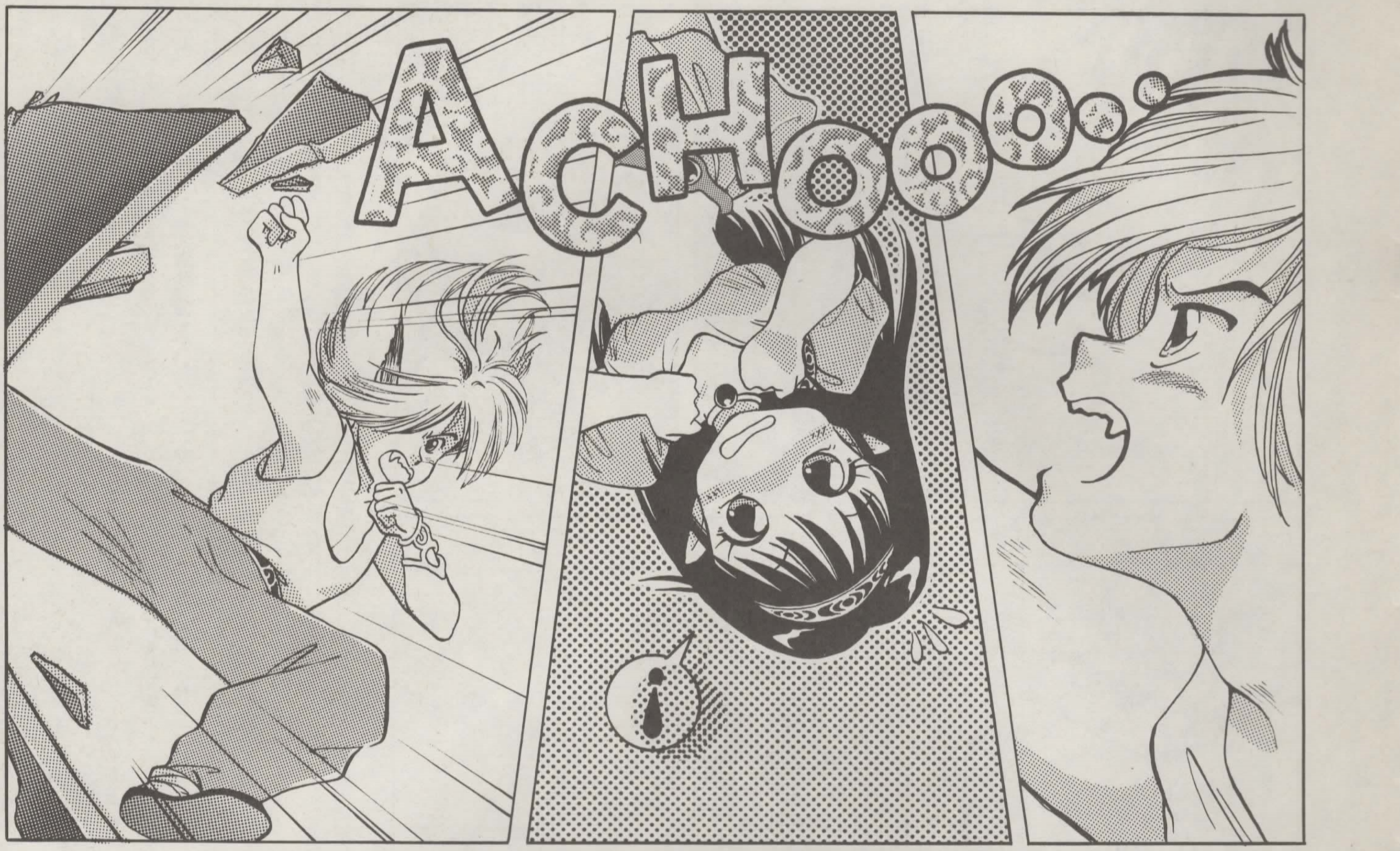
　PCが揃ったところで、いよいよゲームを開始するわけですが、その前に、スカウトマン兼マネージャーのルイ^{2}には、ナイス・プロおよびハンク・ブルート（「大物」CM監督）について、ある程度の知識を与えておくことにしました。ナイス・プロの社員が何も知らないというのは、不自然と考えたからです。
　本来ならば、ルイ^{2}がガルルとミーカをスカウトする場面からご紹介するべきところですが、何しろページ数が限られていますので、リプレイは、ガルル、ミーカ、ルイ^{2}がナイス・プロに着き、ルフェイラと出会った場面からスタートさせることにしましょう。（ナイス・プロに至るまでの経過は、前編を参照のこと。ま、だいたいマスターの思惑通りに進行しました）

マスター「というわけで、きみたち3人はナイス・プロにやって来たよ。小さな雑居ビルの1階と2階が事務所になっている」
ルイ^2「さあ、着いたぞ。社長に会わせるから、ついておいで」
マスター「ちょっと待って。ビルの前に、ヤンキーっぽい少女がいるよ。（ルフェイラに）出番だよ」



ルフェイラ「ねえねえ、ルイ^{2}さん。そのふたり、新しいタレント?」
ルイ^2「そうだよ。わがナイス・プロが社運を賭けて売り出そうとしている期待の大型新人だ」
ルフェイラ「（感心したように）へぇえ。彼女、なかなか可愛い顔してるじゃん。そっちの彼もカッコいいし……。決めた！　（きっぱりと）あたし、ふたりのファンになる。ねえねえ、ファン第1号よね」
ガルル「もうファンができてしまった」
ミーカ「やっぱりあたしたち、スターになる運命を背負って生まれてきたのね」
マスター「ま、そういう設定だからね（苦笑）」
ルイ^2「そんなことより、とにかく社長に会ってもらわないと」
ルフェイラ「わたしもついてってていい?」
ルイ^2「駄目だと言っても、どうせついて来るんだろ?」
ルフェイラ「（元気よく）うんっ。（と答えてから、マスターに）いいよね?」
マスター「特に問題はないね。ルフェイラは日ごろからナイス・プロに入り浸っていて、警備員とも顔見知りだからね」
ルイ^2「じゃあ、4人でビルにはいります」
マスター「では、4人でビルにはいった。すると、廊下で変な男が暴れているのが目にはいる。『アチョー』とか『キエー』とか言いながら、跳びはねている」
ガルル「あの人は?」
マスター「パックス・リーというアクション俳優だ。それほど売れてないけど、たまにテレビに出てるから、ガルルやミーカも顔くら

めざせ！アイドル



いは見たことあるよ」

ルイ^2「また仕事を降ろされて荒れてるな(笑)。無視して先に進みます」

マスター「では、社長室だ」

ルイ^2「トントン。社長、ルイ^{2}です」

マスター「はいりなさい」

ルイ^2「では、扉を開けます」

マスター「扉を開けると、でっぷり太った中年男がいる。頭は禿上(はげあ)がっていて、タマネギのような顔をしている。ナイス・プロの社長のスラドール・ナイスだね。『ルイ^2。何の用だ？』」

ルイ^2「実は、カクカクシカジカで……とふたりを紹介します」

マスター「社長はしばらくガルルとミーカを見つめていたけど、突然、何かを思い出したように、『そうだっ』と手を打った。『ルイ^2。ちょっと前に、ハンク・ブルートさんがCMモデルを捜しに来ていたな。新人タレントがいいとか言っていたが……』」

ルイ^2「ハンク・ブルート？　(嬉しそうに)あの『大物』CM監督のハンク・ブルートさんですね」

マスター「そうだ。適当なタレントがいなくて、返事は保留しておいたのだが、このふたりならピッタリと思わないか？」

ルイ^2「そうですね。私もそう思って、このふたりをスカウトしてきたのです」

ミーカ「ねえ、そのハンク・ブルートって人、あたしたちも知ってる？」

マスター「いや、聞いたことのない名前だね」

ガルル『大物』って、からだがでかいだけじゃないだろうな(笑)」

一同「(笑)」

マスター「(ありゃ、もうバレた、と思いつつも、素知らぬ顔で)ルイ^2。早速ブルートさんの事務所に行ってくれるか」

ルイ^2「わっかりましたあ」

ネタが先にバレるのは、ままあることです。あまり気にしないように。

マスター「ところでミーカちゃん。社長室を出た途端、グニュッとしたようなものを踏んじゃったよ」

ミーカ「キャッ。何よ？」

マスター「足元を見ると、ぷよぷよしたものが蠢(うごめ)いている。スライムだね」

ミーカ「スライム!?　どうしてこんなところにスライムがいるんじゃあ。そんなもん、ヒールの踵(かかと)でグリグリしてやる。グリグリ、グリグリ」

マスター「『ひええ』。それでもスライムはメゲない。『気丈なオナゴは好みじゃや。どうだ、わしとつきあわんか？』なんて、ニタニタと下卑(げび)た笑みを浮かべている」

ミーカ「スライムなんて嫌よ」

マスター「そう言うなよ。スライムにも硬い場所があることを教えてやる」

ルイ^2「(笑)」

ミーカ「(困ったような笑みを浮かべながら)なんて下品なスライムなの!?　もっとグリグリしてやる。グリグリ、グリグリ。どーだ、参ったか」

ルイ^2「ひええ。会長〜!!(笑)」

ミーカ「ええっ!!　か、会長？」

マスター「なんて言ってると、突然『あなた。また若い娘にちょっかい出して』という声が聞こえてくる。声の主は、中年女性だけど、かなり整った顔だちをしている。若いころは、相当な美人だっただろうね。その女性は、怒りも露わに、つかつかとスライムに歩み寄ると、『今日という今日こそは許しませんからね』などと言いながら、スライムを引きずっていく」

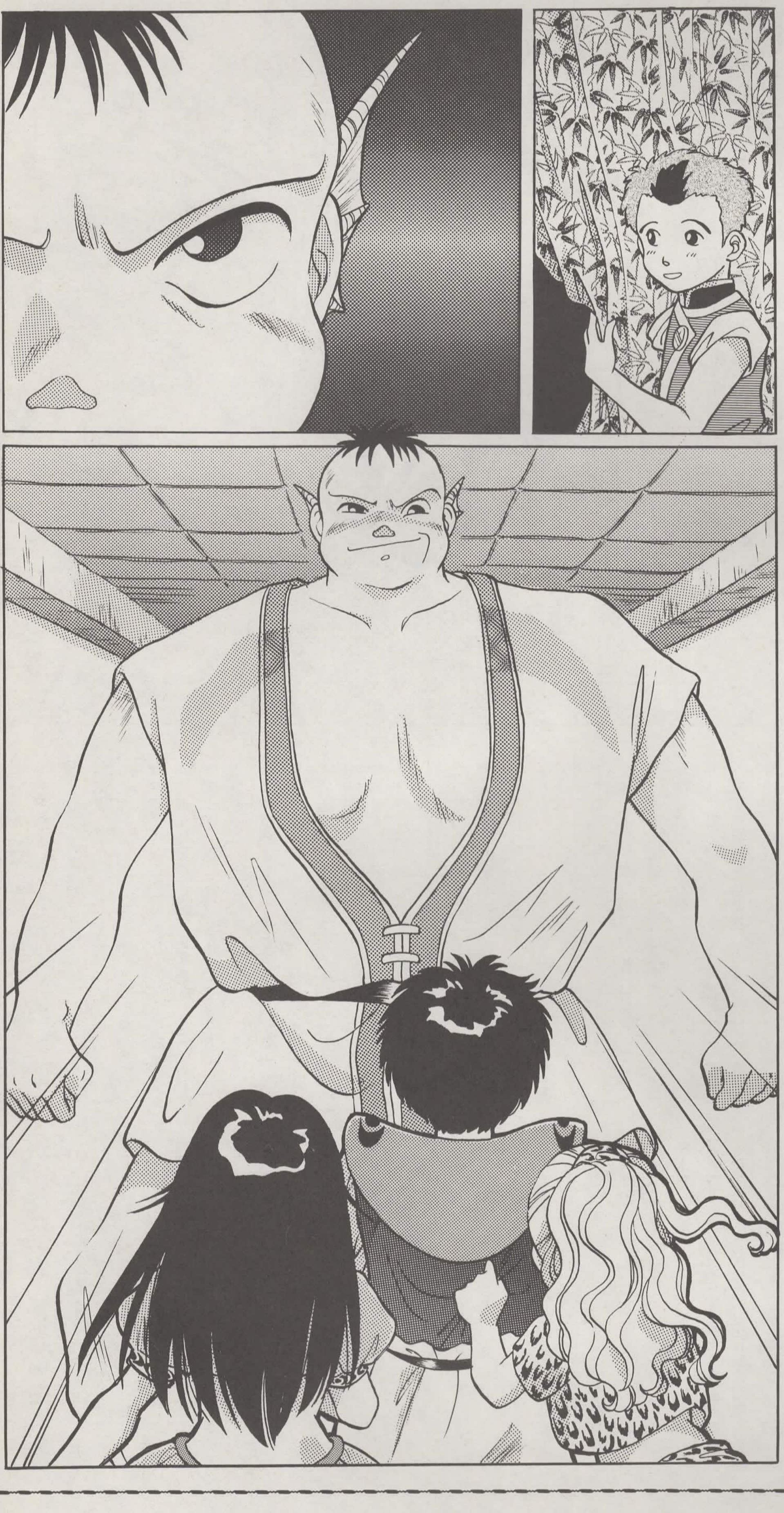
ガルル「あの女性は？」

ルイ^2「会長夫人です」

ガルル「会長がスライムで、奥さんが人間。てことは、あの社長はスライムハーフ……」

マスター「ま、そういうこと」

一同「(笑)」



ミーカ「で、何か意味があったんですか?」

マスター「いや、ちょっと登場させたかっただけ」

一同「(呆然)」

マスター「ま、とにかく、きみたちはナイス・プロを出て、ハンク・ブルートの事務所に着いた」

ルイ^2「ベルを押す」

マスター「すると、ひとりの男が出てきて、『おお、あなたはナイス・プロの』と言う。男の名はドント・ワイズと言って、ブルートの助手だ。当然、ルイ^{2}とは知り合いだよ」

ルイ^2「どもども。ルイ^{2}です。ブルートさんがCM用の新人を捜しているとかで、ふたり連れてきました」

ミーカ「(思い切り可愛く)ミーカで〜す」

ガルル「(同じく)ガルルで〜す」

マスター「しかし、なぜかワイズは困ったような顔をしてるね」

ルイ^2「おや? 何か不都合でも?」

マスター「するとワイズは、『ちょ、ちょっとお待ちください』と奥に引っこんだ。しばらくして戻ってきて、『こちらへ』と皆を事務所に招き入れる。事務所のなかでは、巨大な男がきみたちを待っていた。身の丈3メートル弱」

ガルル「この人が『大物』CM監督のハンク・ブルート?」

マスター「そう。CM界の巨人とも呼ばれている」

ガルル「やっぱりね(会心の笑み)」

マスター「バレてちゃウケないなあ。残念残念」

ルフェイラ「でも、身長が3メートルもあるなんて、とても人間とは思えないわ。モンスターですか?」

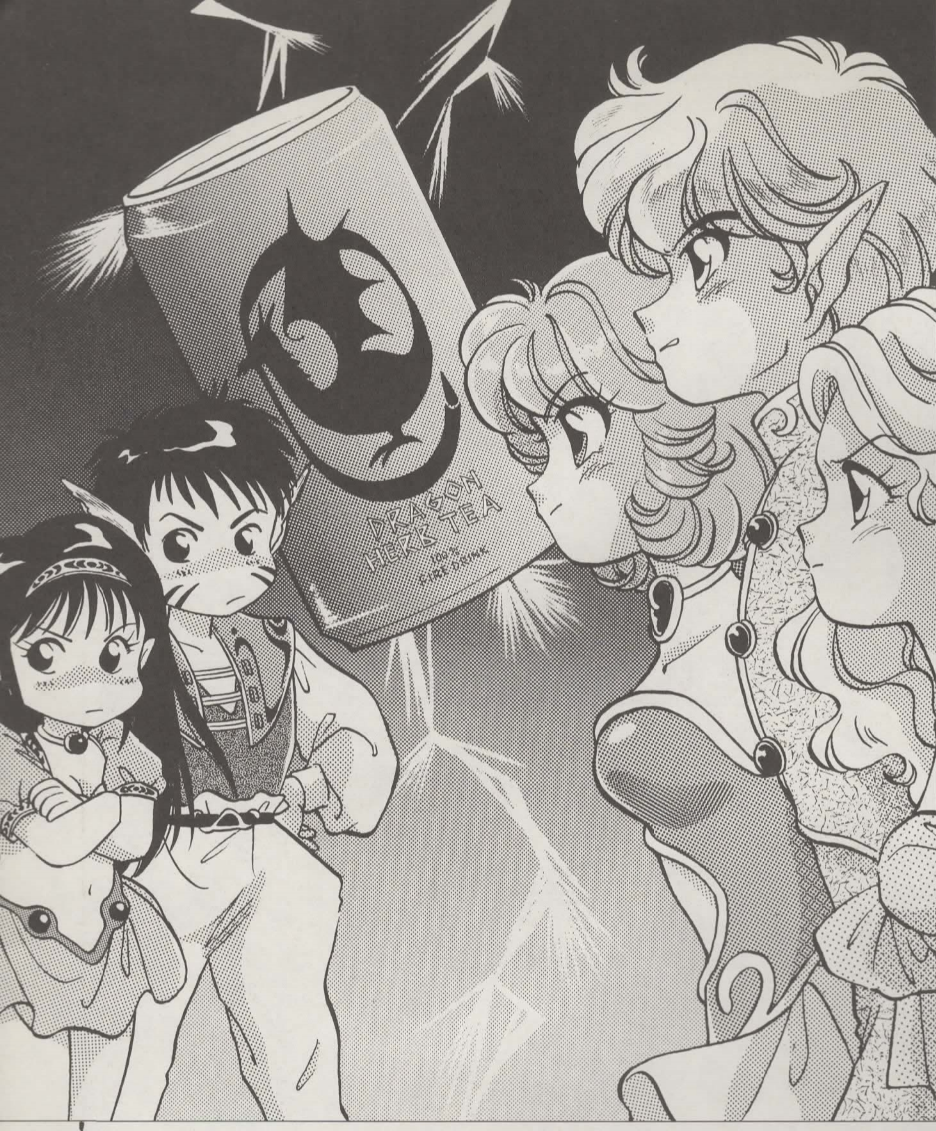
マスター「ドラゴンハーフだよ。巨大な尻尾が見えてる」

一同「な〜るほど(納得)」

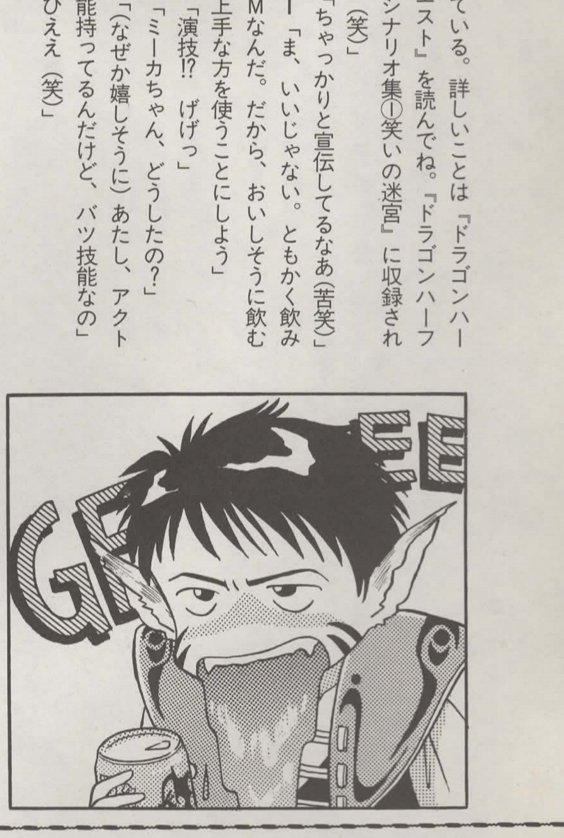
マスター「ところで、部屋のなかにはハンク・ブルート以外にも4人の人がいる」

ルイ^2「知っている人ですか?」

マスター「うん、ひとりはね。チャダ・オーエン、カイト興業という芸能事務所のマネージャーだ。ルイ^{2}にとっては宿敵と言ってもい



いね」
ルイ²「お、おまえは、チャダ・オーエン。こんなところで何をしているんだ?」
マスター「ブルートさんに、いい新人はいないかと言われて、わがカイト興業の新人を連れてきたのだ。この3人が、新人トリオ《ちゃんりんしゃん》だ」
ルイ²「ええ⁉ 監督っ! CMの話は、うちだけに持ってきたんじゃなかったんですか?」
マスター「そのつもりだったが、いつまで待っても返事がないからな。よそのプロダクションにも声をかけたのだ」
ルイ²「そんな。何の断わりもなく、ひどいじゃないですか」
マスター「そう言われても、スポンサーからも早くCMを撮るように言われておるしな」
　いろいろと話し合った末、どちらの新人を採用するか、この場でオーディションを行なうことになりました。
マスター「今度、新しくドラゴンハーブ・ティーという缶入り飲料が発売されることになってね」
ミーカ「(頓狂な声で) ドラゴンハーブ・ティー?」
マスター「そう。メイン・シティの近くにあるフモト村の特産物で、長寿の効果があると言われている。詳しいことは『ドラゴンハーブ・クエスト』を読んでね。『ドラゴンハーフRPGシナリオ集①笑いの迷宮』に収録されてるよ (笑)」
ガルル「ちゃっかりと宣伝してるなあ(苦笑)」
マスター「ま、いいじゃない。ともかく飲み物のCMなんだ。だから、おいしそうに飲む演技が上手な方を使うことにしよう」
ミーカ「演技⁉ げげっ」
ガルル「ミーカちゃん、どうしたの?」
ミーカ「(なぜか嬉しそうに) あたし、アクトレス技能持ってるんだけど、バツ技能なの」
一同「ひええ (笑)」
　プレイヤーたちは笑っていますが、正直なところ、マスターは困ってしまいました。アクトレス (女優) 技能がバツ技能では、このオーディション、どう転んでもPC側に勝ち目はないのです。かと言って、今さらシナリオを変更するわけにもいきません。
　マスターは素知らぬ顔をしてプレイを続けます。
マスター「(ミーカに) では、そちらの女の子。ここにあるのは普通のお茶だけど、ドラゴンハーブ・ティーだと思って飲んでみて」
ミーカ「わかったわ。(ヤケクソ気味に) 思い切り演技してやるっ」
マスター「さあ、成功ロールしてもらおうかな。改めて言うまでもないことだけど、6ゾロ以外は大失敗だからね」
ミーカ「(お茶を飲む動作をして) ああ、おいしい。にこにこ。(サイコロを振り) 8」
マスター「(やっぱり大失敗か。トホホ……) では、もう1度サイコロを振って」
ミーカ「9」
マスター「(大失敗表を見て) 仲間に被害が及ぼされる。大きな迷惑をかける」
ミーカ「おいしそうに飲む演技をしようとしたんだけど、変なところに力がはいって、思わずお茶を噴き出しちゃった」
ガルル「うわあ。何をするんだあ。自慢の洋服がびしょ濡れじゃないか」
マスター「監督は、呆れたような顔をしてミーカを見てるよ。『ま、一応そちらの男の子にも飲んでもらおうか』とガルルの方に顎をしゃくる」
ガルル「アクター技能はないけど、バツ技能よりはマシなはず。これ以上はないという至福の表情を浮かべて飲みます」
マスター「その前にヒーロー・レベルと精神力ボーナスで、成功ロールしてみて。目標値は13」
ガルル「はあ……? (怪訝な表情でサイコロを振り) 失敗しましたが?」
マスター「じゃあ、お茶を口に含んだ途端、きみは何とも言えない苦みを感じたよ」
ガルル「お茶なんだから、苦いのは当たり前でしょ?」
マスター「いや、常識を越えた苦さなんだ。とても耐えられない」
ガルル「うえっ。なんだ、この苦みは。ぺっ、ぺっ」
マスター「と同時に、からだの自由が効かなくなる。サイコロを振って」



バツ技能は笑われるうちに使おう!

「ドラゴンハーフRPG」の特徴は、なんといっても「バツ技能」。キャラクターが自分では得意だと思っていながら、実は「まったくダメ」という技能だ。

使えばほぼ確実に大失敗。ギャグで経験点をもらう絶好のチャンス。

けれども、使い過ぎるとゲームが崩壊しかねない、というのがネックになる。大失敗表の結果はかなり強烈だからね。

極端な話、「足を引っ張るような味方が登場する」や「思わぬ敵を作ってしまう」を3～4回も立て続けにやると、何が何やらわからなくなってしまう。

だからといって、使わなければ、これはまったく意味がない。

というわけで、使いかたが問題になってくる。どう使えばいいのか? どのくらい使えばいいのかな?

こいつは、実際に遊んでいるプレイヤーに関わってきて、なかなかいちがいに言えないけれど、「だいたいの目安」みたいなものはある。

それは「みんなが笑っている間は使え」っていうことだ。

「笑い」というのは、ムードに左右される。みんなが笑っているとき、つまり、盛り上がっているときには、何を言っても、何をしてもおもしろい、という状態になる。

ところが、いったん歯車が狂うとこれがうまくいかなくなる。特に、収拾がつかずにみんなが困っている状態で、さらに引っかき回すようなことをすると、白い目で見られかねない。「お～い、どう責任とんだよ?」って。

こんなときは、いったん引いてしまったほうがいい。その技能を使うのをやめてしまうのだ。ほかに手段がなければ「ご都合主義」で無茶苦茶になった状況を修正するのもいいだろう。

自分で盛り上げておいて、後は人に任せるのも手。誰でも、自分のキャラクターを活躍(大失敗)させたいと思うもの。「俺が俺が」じゃ、ちと辛いんじゃないかな?

"ドラゴンハーフRPG"一口ガイド●清松みゆき

ガルル「10」

マスター「では、10ラウンドの間、おとなしくしていてね」

ルイ[2]「口内渋柿直撃舌か。チャダの仕業だな。『こら、汚い真似をするなっ』」

マスター「しかしチャダは『変な言いがかりをつけるな』と涼しい顔をしている。さらに、『監督、あいつらの演技はなってませんね。やっぱりうちの新人を使いましょうよ』なんて言ってるよ。監督も、『そうだなあ』って感じ。早く手を打たないと、すぐにもカイト興業の新人に決まってしまいそうな気配だけど?」

ルフェイラ「ま、待ってくださいよ。彼らがデビューできないと、ファン第1号になれない」

マスター「どうするの?」

ルフェイラ「(考えこんで、いきなり)奇呪笑地獄」

マスター「えぇっ!?」

はっきり言って、マスターは驚いてしまいました。奇呪笑地獄というのは、敵味方を問わず効果を及ぼしてしまう魔法なのです(半径10メートルの範囲)。しかも、ルフェイラの成功ロールの達成値は15!

その結果、ミーカとチャダ、そして張本人のルイ[2]を除く全員(ハンク・ブルートと助手のワイズも含めて)が笑い転げることになってしまいました。

ルール・ブックによれば、『呪文が解除されるまで一生笑い続けの状態』――もうシッチャカメッチャカです。

マスター「ここは戦闘にはいったと考えた方がいいんだろうな。とりあえず行動順を決めておこうか。(サイコロを振り) 7」

ミーカ「9」

マスター「そちらからだ。どうぞ」

ミーカ「魔法を解くには、どうしたらいいんですか?」

マスター「解呪の魔法を使えばいいけど」

ミーカ「(ルフェイラに)解呪、知ってる?」

ルフェイラ「知らない」

ルイ[2]「『無責任なやつだ』と責めたいけど、口がきけない(笑)」

ミーカ「そちらのマネージャーは知らないの?」

マスター「残念ながら、このなかに解呪を使える人はいないね」

ミーカ「だったら、どうすればいいのよ」

マスター「術者が半死半生になれば、呪いは解けるよ」

ミーヘ「半死半生かあ……(と言いつつ、じっとルフェイラを見る)」

ルフェイラ「おかしな目で見ないでよ」

ミーカ「そうよね。みんなの笑いを止めたいけど、そうすると相手も助けちゃうから、やっぱりあのマネージャーを攻撃しよう。戦像召喚を唱えます」

マスター「どうぞ。でも、15以上の達成値が必要だよ。ちょっと厳しいかな」

ミーカ「(サイコロを振り)駄目。1足りない」

ルフェイラ「あたしも魔法で攻撃するわ。敵のマネージャーに、空雷断」

マスター「空雷断も半径10メートルだけど、いいの?」

ルフェイラ「味方にもダメージがいっちゃうのか。うーん……。(しばし悩んだ末)仕方ない。とりあえず静観します」

ルイ[2]「ぼくらも行動していいんですか?」

マスター「笑い転げている人が迅速に対応するのは、ちょっと不自然な気がするね。まあ、2ラウンド目から戦闘に参加できることにしよう。ただし、口はきけないし、魔法も使えないから、そのつもりでね。で、こちらの番だ。『なるほど。術者が半死半生になると、呪いが解けるのか。いいこと聞いたぜ』とチャダがルフェイラに魔法を飛ばす」

ガルル「そ、そんなこと、誰に聞いたんだあ(笑)」

マスター「(無視して)魔神玉だ。(サイコロを振り)こっちの達成値は16だよ。抵抗して」

ルフェイラ「えーい、負けるもんか。(と勢いよくサイコロを振ったものの)失敗」

マスター「ダメージは3点(重傷)だよ」

ルフェイラ「(ダメージの軽減を試みるが)ひええ、1点も減らない。一気に重傷になってしまったあ」

マスター「さあ、2ラウンド目だ。行動順を決めよう。(サイコロ振り) 10」



ミーカ「6」

マスター「じゃあ、もう1度ルフェイラに魔神玉だ。今度も3点(重傷)のダメージ」

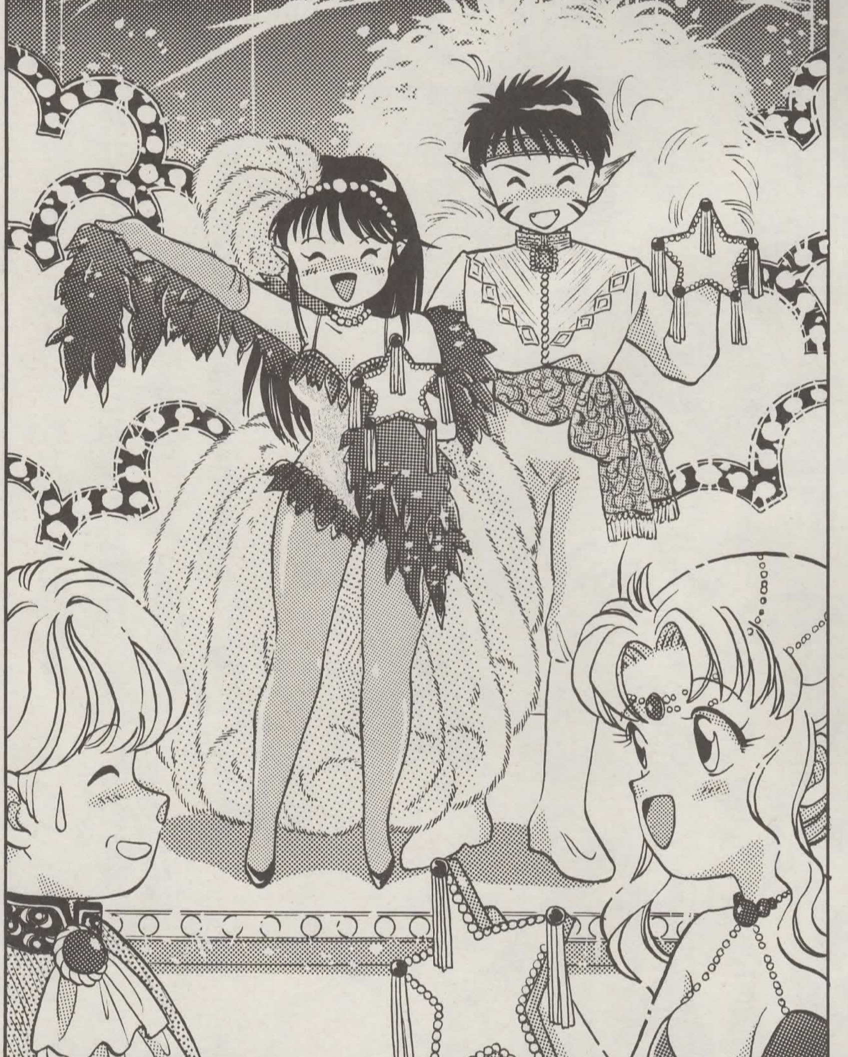
ルフェイラ「ひえええ。また1点も減らないっ。半死半生だあ」

呆気なくもルフェイラは2ラウンドで半死半生になってしまいました。呪いが解けたことにより、ようやく、皆の笑いは止まります。

一段落して――

マスター「思ってもみない展開になってきた

めざせ！アイドル



な。それより、どうする？　ふたりともひどい演技だった上に、追っかけに変な魔法をかけられて、監督の心はますますカイト興業の新人を使う方向に向かってるよ」

ルイ「(慌てて)監督。ふたりの演技を見たでしょう。あの凄じい演技は、ちっとやそこらではできませんよ。やはり新人はインパクトです(きっぱりと)。それに、まだデビュー前なのに、早くもこのふたりには追っかけがついているんですよ。それだけ、ふたりに魅力があるという証拠ではありませんか」

マスター「お。強引に売りこむわけね。それだったら、チャダも負けてないよ。ここは、そうだな……。お互いのマネージャー技能で判定しよう。マネージャーの技能レベルと知力ボーナスで成功ロールしてみて」

ルイ「(サイコロを振り)やった。6ゾロ！完璧な売りこみだ、うん」

一同「やったあ(歓声)」

マスター「6ゾロ!?　さすが敏腕マネージャーだなあ(笑)。(サイコロを振ると出目は10で、達成値は15。結構いい目ですが、6ゾロには敵いません)監督は感心したように、『確かにルイの言うことにも一理あるな』と頷いているよ」

ルイ「やたっ。(得意げに)しょせんタレントが売れるのも売れないのも、マネージャーの腕次第さ」

マスター「そういうことだね。迷った末、監督はガルルとミーカを使うことに決めたよ。ヤケクソになったチャダ一味、『こうなりゃ、実力行使だ』と、きみたちに襲いかかろうとする」

ルイ「迎え撃ちます」

マスター「いや、その必要はない。『往生際の悪いやつだ』と監督が尻尾をひと振りすると、チャダ一味は吹っ飛んだよ。4人とも、完全に戦意喪失してるね。『覚えてろ』なんて、お決まりの捨て台詞を残して逃げていく」

一同「(感心したように)さっすがドラゴンハーフ!!(笑)」

というわけで——

かなり苦労はしましたが、ともあれガルルとミーカはアイドルへの第一歩を踏み出すことができたのです。(ありがとう、ルイ。きみの6ゾロのお陰です!!)

おわりに

「ちょっと変わった〈ドラゴンハーフRPG〉の遊び方」ということで、花の芸能界を舞台にして〈ドラゴンハーフRPG〉で遊んでみましたが、いかがだったでしょうか。

紙幅の都合上、サワリの部分だけしか紹介できなかったのは残念ですが、雰囲気は感じ取っていただけたと思います。

CMで顔を売り、CDデビューで人気が爆発、さらにはトレンディー・ドラマに出演……と、黄金パターンを踏襲していくことができれば、ふたりがアイドルの地位を手に入れるのは、そう遠くないことかもしれません。しかし……。

チャダ・オーエン率いるライバル・グループ〈ちゃんりんしゃん〉が、PCたちがアイドルへの階段を駆け登っていくのを指をくわえて見ているわけもありませんし、ナイス・プロのおかしな面々(特にスライム会長！)がおとなしくしているわけもありません。ドタバタ騒ぎが巻き起こる材料は揃っていると言えるでしょう。

もちろん、今回紹介したのは「ちょっと変わった〈ドラゴンハーフRPG〉の遊び方」の、ほんの一例に過ぎません。芸能界に限らず、冒険のタネはどんな世界にも転がっています。

みなさんも、ファンタジー世界にこだわることなく、さまざまな世界を舞台にして〈ドラゴンハーフRPG〉で遊んでみてください。きっと新たな楽しみが見つかるはずです。

〈了〉

ソード・ワールド・バリアント
デュダRPGリプレイ
第2回
その名は、ロジェ・カイナム

大変だあ！　メリンダちゃんが失踪した!?
おなじみ迷探偵デュダが挑む難事件
はたして、あのギリアムが犯人なのか？
今宵もデュダの迷推理が冴える!!

AUTHOR
高井　信/安田　均
&グループSNE
SHIN TAKAI／HITOSHI YASUDA & GROUP SNE
ILLUSTRATOR
草彅琢仁
TAKUHITO KUSANAGI
MAP DRAWER
竜胆丈二
JOUJI RINDOU



デュダ「では、〈デュダRPG〉を始めよう。みんな、おれの言うことを聞くんだ。がっはっは」
一同「（呆然）」
デュダ「（気にする様子もなく）リューク、今日も暇だなあ。事件は来ないのか」
リューク「事件が来ないときには、こちらから探しに行かなければ」
デュダ「（嫌そうに）探しに行くの？」
リューク「そうです。こういうときは」
デュダ&リューク「（声を揃えて）〝ひとつ目ドクロ亭〟」
パルマー「またオートシナリオの世界（笑）」
GM「いやあ、前回よりもっと凄いよ。GMが何も言わないうちに、勝手に進んでる（苦笑）」
リューク「あ、そういえば（笑）。いいんですか？」
GM「うん、構わない。〝ひとつ目ドクロ亭〟に着いたところから始めよう。今は夜だ。《イーグル街遊撃隊》のメンバーも〝ひとつ目ドクロ亭〟で飲んでいるよ」
デュダ「メリンダちゃん、なんか事件なーい？」
GM「軽いなあ（笑）」
リューク「デュダさん、セールスマンじゃないんだから」
デュダ「あ、そうか。（急に重々しい口調で）メリンダちゃん、誰か困っている人はいないかね。各探偵デュダがたちどころに解決してみせよう」
GM「ところがですね、店のなかにメリンダちゃんの姿は見えない。主人のサイラスがひとり忙しそうに働いている」
デュダ「（怪訝そうに）サイラス？」
GM「メリンダちゃんのお父さんだよ。今回のシナリオを作ってて、まだ名前が決まっていないことに気がついてね。サイラスと決めたんだ」
デュダ「なるほど。じゃあ、サイラスさん。

メリンダちゃんの姿が見えないけど、どうしたの？」
GM「実はですね、昨日の夜、ギリアムが来たんです」
一同「(嫌悪感も露わに)ギ、ギリアム!?」
GM「メリンダとカウンターで話していたと思ったら、2人で出て行ってしまって、それきり帰ってこないのです。またデュダさんのところで宴会でもしているのかな、とも思っていましたが」
デュダ「いやいや、そんなことは。リューク、これは事件だぞ」
リューク「さらわれた可能性はありますね」
デュダ「で、メリンダちゃんはどこへ行くと？」
GM「それは聞いていません。『ちょっと出掛けてくるね』って感じで店を出たものですから。それに、巡察官のギリアムさんと一緒なら安心と思っていましたし」
デュダ「ギリアムが拐かしたに違いない。これは、依頼人はサイラスということにして、メリンダちゃんを救い出そう。サイラスさん、いいですよね？」
GM「ええ、もちろんです。娘を捜してきてくれれば、お礼は差し上げます」
デュダ「何？ メリンダちゃんをくれるって？」
ラット「(呆れたように)デュダさん、メリンダちゃんが欲しいんですか(笑)」
パルマー「人間とドワーフの道ならぬ恋か」
デュダ「いやいや……(照れ笑い)。そんなことより、ギリアムを捕まえに行こう」
ラット「デュダさん、ギリアムが犯人だと決めてかかってるけど」
デュダ「そりゃもちろん。あいつは悪いやつだ」
エミール「駆け落ちかもしれませんよ」
一同「(爆笑)」
デュダ「そんなことは考えられない(断定)。早くギリアムの家へ行こう。メリンダちゃんを監禁して、何か悪いことをしているかもしれない」
パルマー「それより、巡察官の本部へ行った方がよくありませんか？」
デュダ「いや、ギリアムはメリンダちゃんを自分の家に連れこんだに決まっている」
GM「意見が割れてるなあ。ここは〝わがまま判定〟してみようか」(〝わがまま判定〟に関しては、前号を参照のこと)
デュダ「よーし。おれに賛成するのは？」
リューク「もちろんデュダさんに賛成する」
ムーン「はーい」
デュダ「(意外そうに)お、ムーンも。じゃ、3対3で」
エミール「いえ、あたしは中立」
GM「デュダ側は、デュダのセージ技能5レベルに賛成者2人で、7だね」
パルマー「ぼくはセージ技能1レベルだから、賛成者一人を合わせて2。5差ですね」
デュダ「(嬉しそうに)5差か。えいっ。(サイコロを振り)おっ、6ゾロ！」
一同「(爆笑)」
リューク「デュダさん、何があってもギリアムの家に行きたいんですね(笑)」
パルマー「はいはい、わかりましたよ。こんなはずではなかったのに……と思いながらも、しぶしぶ従います」
GM「まあまあ、そう落ちこむことはないよ(ニヤリ)。皆の同意が得られたのはいいんだけど、そのときデュダは、ギリアムの家を知らないことを思い出した」
デュダ「ガーン！ そ、そうだった。リューク、おまえは知ってるだろう」
リューク「ぼくはデュダさんが知ってると思ってました」
一同「(笑)」
パルマー「だから、巡察官本部へ行けば、すべてがわかると」
デュダ「仕方ない。巡察官の本部に行って、ギリアムの家を聞き出そう」

というわけで、6人は巡察官本部へ向かったが、すでに夜も更けており、本部の扉は閉められていた。

デュダ「げえ。閉まってるぞ」
ラット「夜中に事件があったら、どうするつもりだ？ 盗賊は夜に仕事をするんだぞ。ガンガンガン」
ムーン「宿直はいないのか？」
GM「うん、もちろんいるよ。扉をガンガン叩いていると、一人の若い男が出てくる。『うるさいなあ、何の用だ？』」
デュダ「兄ちゃん、ギリアムの家はどこ？」
GM「(いきなり何を言い出すんだ？)理由もなく、民間人に巡察官の家を教えるわけにはいかないよ」
デュダ「どうすれば教えてくれるんだ？」
GM「正規の手続きを踏めば、教えないこともないが……。とりあえず、明日もう1度来なさい。受付に書類を提出してだなあ」
デュダ「そんな暇はないんだ。今も、メリンダちゃんの身に危機が迫っているかもしれない」
GM「危機？」
デュダ「ああ、そうとも。ギリアムの野郎がメリンダちゃんを誘拐したんだ。早くギリアムの家を教えろ」
GM「ギリアムが誘拐？ またわけのわからないことを」
デュダ「とぼけるな」
リューク「デュダさん、ちゃんと説明しないと、わかってもらえませんよ」
パルマー「事情を話します」
GM「ふむふむ。昨日の夜、ギリアムさんが娘さんを連れ出して、それきり娘さんが帰ってこないと……」
デュダ「これでわかっただろう。だから、ギリアムの自宅を捜索しようと思っているんだ」
GM「話はわかったが、もし仮に、おまえたちの言うように誘拐事件だったとしても、ギリアムさんは犯人ではないよ」
デュダ「どうしてそう言い切れるんだ？」
GM「理由は、ちょっと話せないな」
ラット「ギリアムさんの今日のお仕事は？」
GM「彼は今、極秘任務についている」
ラット「どんな？」
GM「そんなこと、教えられるわけがないだろうが」
エミール「はっ、さてはあなたも共犯者？」
一同「おおっ(歓喜の声)」
デュダ「(得たりや応とばかりに)そうか。おまえもグルなんだな。だからギリアムをかばってるんだ。どうでもいいから、ギリアムの家を教えろ」
GM「しつこいやつだな。ギリアムさんは関係ないと言っているだろ」

なおも押し問答が続いた。あの手この手で情報を訊き出そうとするデュダたち。しかし、宿直の巡察官の態度は頑なだった。決してギリアムの住所も、ギリアムが犯人ではないと言い切れる理由も話そうとはしない。

いったんは引き下がったものの——

パルマー「どうしましょうか？」
ラット「おとなしく帰るのもシャクだなあ。あの巡察官、絶対に何か隠しているし」
ムーン「ギリアムに連絡するかもしれない」
デュダ「うむ、そうだ、ここはひとつ、こっそり隠れて本部を見張ることにしよう。ギリアムを捕らえたら、手柄を横取りされることもなくなるぞ」
リューク「これでこのまま次の日の朝を迎えたら、大笑いですねぇ(笑)」
GM「では、大笑いしてください」
一同「(一拍おいて、爆笑)」
リューク「デュダさーん、誰も出てきませんけど、どうしたんでしょう？」
パルマー「徹夜してしまった。眠いです」

デュダ「じゃあ、おれは帰って寝るからね」
ラット「（ボソリと）いいなあ、デュダさん傍若無人で」
GM「ま、そういうキャラクターだからね。で、ほかの人はどうする?」
ムーン「ひょっとしたら、メリンダちゃん、帰っているかもしれない」
パルマー「その可能性は薄いと思うけど、とりあえず、〝ひとつ目ドクロ亭〟に戻りましょうか」
エミール「それがいいでしょうね」
デュダ「うむ。リューク、あとのことは頼んだぞ」
リューク「要するに、ぼくに起きていろということですね」
デュダ「グオオオ。グオオオ」
リューク「あ、もう寝てしまった（笑）。仕方がない。みんなと一緒に〝ひとつ目ドクロ亭〟に行きます」
GM「〝ひとつ目ドクロ亭〟の扉は閉まっている」
リューク「ドンドン。サイラスさん」
GM「すると、眠そうな顔をしたサイラスが出てくる。酒場は明け方まで営業しているから、さっき寝たばかりなんだね」
リューク「メリンダちゃんは帰ってきました?」
GM「まだだけど」
エミール「ねえ、メリンダちゃんの外泊って、初めてですか?」
GM「いや、《ロック・ワームズ探偵局》の仲間たちとは、よく朝まで飲んだりしているよ。ほら、あなたたちも身に憶えがあるでしょう」
エミール「いえ、あたしたちではなくて、ほかの人との外泊は?」
GM「そういうことはありませんね」
ラット「ギリアムの行きそうな場所って、わかります?」
GM「そこらじゅうに出没するよ」
リューク「神出鬼没ですからね」



デュダ「特に暗い公園が大好き（笑）」
GM「（苦笑しつつ）こらこら、PCはそんなこと知らないよ。だいたい、デュダは事務所で寝てて、ここにはいないんだからね」
ラット「それにしても、みんなタフだからなあ。眠くないの?」
リューク「忘れてた。眠〜い」
GM「そう言えば、みんなも徹夜したんだよね。ここらで生命力判定をしてもらおう。目標値は12。失敗したらグーグーだ」
リューク「あ、寝てしまった」

パルマー「バタッ（本当にテーブルに突っ伏す）」
エミール「あたしもグーグー」
ムーン「元気元気」
ラット「おれも起きてます」
GM「起きてるのは2人だけね」
ラット「寝てる人は放っておいて、盗賊ギルドへ行ってみようか?」
ムーン「そうしよう。何か情報が摑めるかもしれない」
リューク「行ってらっしゃーい。グーグー」

ムーン「律儀な寝言だ（笑）」

　しかし盗賊ギルドでも、メリンダの失踪に関する情報は摑んでいなかった。収穫と言えるのは、現在ギリアムが麻薬の捜査に関わっていることがわかったくらい。

GM「ま、そんなことやってるうちに、昼ごろになったよ。ラットとムーン。もう1度生命力で判定して。目標値12」
ラット&ムーン「まだまだ（エッヘン）」

GM「うーん、なんて元気な人たちなんだ」
リューク「そろそろ起きたいんですが」
GM「じゃあ、寝てる人も生命力判定だ。目標値10。成功すれば目が覚めるよ」
パルマー&エミール「起きた」
リューク「まだ寝てる。グーグー」
GM「デュダも起きたようだね」
デュダ「うーん、よく寝た。おや？　リュークがいないぞ。リュークのやつ、またどこかで遊び回っているに違いない。(と言ってから)いや、待てよ。リュークも誘拐されたのかもしれない(笑)。これは大変。きっとギリアムの仕業だ」
一同「(爆笑)」
デュダ「巡察官本部に行きます。ドンドンドンドン。ギリアムを出せ」
GM「すると顔見知りの巡察官が出てくるよ。デュダの顔を見ると露骨に嫌な表情をして、『おまえか。いったい何の用だ？』」
デュダ「ギリアムを出せ」

能力値			(ボーナス)
A 12	B 2	器用度 14	+2
C 6		敏捷度 8	+1
	D 3	知力 9	+1
E 7	F 7	筋力 14	+2
G 11		生命力 18	+3
	H 9	精神力 20	+3



キャラクター名	種族	性別	所持金
デュダ	ドワーフ	男	

	抵抗力	ダメージ／失点
生命力	8	
精神力	8	

経験点	冒険者レベル
0	5

技能名	レベル
セージ	5
プリースト(ブラキ)	1

魔法 ルーン	レベル	魔力
神聖魔法	1	2

コモン・ルーン	消費精神力

GM「今はいないけど」
デュダ「ギリアムがメリンダとリュークを誘拐したんだ」
GM「巡察官、呆然とデュダを見てたけど、『わかった、わかった。わかったから、もう帰ってくれ』と言って、シッシッと手を振る」
デュダ「何を言ってるんだ。メリンダとリュークがいなくなったんだよ」
GM「『そうかそうか。また暇なときに相手をしてやるから』と全く取り合ってもらえない」
デュダ「おまえもグルだな」
GM「(苦笑しつつ)何を言っても無視されるよ」
デュダ「くそお。どついてやろうかなあ。そいつ、強そう？」
GM「まあ、巡察官だからね。それなりに強そうではあるよ」
デュダ「(急に情けない声になり)やっぱり仲間がいないと駄目だ。『覚えてやがれ、ちきしょう』とか捨て台詞(ぜりふ)を残して、ダダーッと走り去る(笑)」

能力値			(ボーナス)
A 8	B 10	器用度 18	+3
C 10		敏捷度 20	+3
	D 11	知力 21	+3
E 2	F 1	筋力 3	+0
G 9		生命力 10	+1
	H 10	精神力 19	+3



キャラクター名	種族	性別	所持金
リューク	エルフ	男	

	抵抗力	ダメージ／失点
生命力	5	
精神力	7	

経験点	冒険者レベル
0	4

技能名	レベル
シャーマン	4
ソーサラー	1

魔法 ルーン	レベル	魔力
精霊魔法	4	7
古代語魔法	1	4

コモン・ルーン	消費精神力

GM「〝ひとつ目ドクロ亭〟に行くわけね。じゃ、〝ひとつ目ドクロ亭〟だけど、ほかの人たちは何をしてるのかな？」
ラット「盗賊ギルドから戻って、みんなに報告してます」
GM「そこへデュダが駆けこんでくる」
デュダ「大変だあ。巡察官のやつら、グルになってリュークとメリンダを誘拐しやがった」
エミール「(呆れて)デュダさん、リュークはここにいますよ」
デュダ「なんだ、こんなところで寝てたのか。蹴飛ばしてやろうかな。『リューク。起きるんだ』ゴン」
リューク「痛てて。デュダさん、ひどいなあ」
ラット「デュダさんにも麻薬のことを話します」
デュダ「麻薬と言えば、ポン(と手を叩き)〝船酔いゾンビ〟」
ムーン「〝船酔いゾンビ〟？」

能力値			(ボーナス)
A 5	B 6	器用度 11	+1
C 8		敏捷度 14	+2
	D 6	知力 14	+2
E 11	F 8	筋力 19	+3
G 11		生命力 19	+3
	H 9	精神力 20	+3



キャラクター名	種族	性別	所持金
ムーン	人間	男	

	抵抗力	ダメージ／失点
生命力	7	
精神力	7	

経験点	冒険者レベル
0	4

技能名	レベル
プリースト(マイリー)	2
ファイター	4
シーフ	1

魔法 ルーン	レベル	魔力
神聖魔法	2	4

コモン・ルーン	消費精神力

GM「いろいろとキナ臭い噂のある酒場で、しょっちゅう麻薬の密売が行なわれていると言われている。詳しいことは『ドワーフ村殺人事件』を読んでね」
リューク「また〝黒パイ(麻薬の一種)〟ですか？　あまりいい思い出がないんですけど」
デュダ「いいや、あそこにギリアムがいるに違いない。〝船酔いゾンビ〟へ行くぞ」
GM「(ここは〝わがまま判定〟だな)またデュダがわがまま言ってるけど、ほかの人たちはどうする？」
リューク「さすがにぼくも反対します。あそこは危険すぎる」

しかし意外なことに、リューク以外の全員がデュダの意見に賛成した。デュダのセージ技能5レベルに賛成者4人で9。対するリュークは賛成者がなく1。その差は8。圧倒的にリュークが不利な展開だったが……。

GM「では、サイコロを振って」
リューク「(力のない声で)7」
デュダ「(自信満々にサイコロを振るが)あっ、1ゾロ!!」
一同「(爆笑)」
デュダ「(口惜しそうに)そこまで言うのなら、リュークの意見に従おう。だが、どうすればいいのだ？　おまえの案を出せ」
リューク「とにかくギリアムを捜しましょう」
ラット「そう言えば、今日はまだ巡察官本部に行ってなかったよね？」
デュダ「さっきおれは巡察官本部へ行ったけど、相手にしてもらえなかったぞ。巡察官なんて、話のわからんやつばかりだ」
GM「(苦笑して)そんなことないって。ちゃんと話せば、わかってくれるよ」
デュダ「ちゃんと!?(絶句)」
ムーン「そうだ。サイラスさんを連れていけばいいんだ」
ラット「正式に捜索願いを出してもらって」

パルマー「娘を思う父親の愛で訴えかける」
デュダ「うーん。確かに正しいとは思うが、デュダの性格からして、素直には口にできない。『それもいい考えだが、もし駄目だったら、今度こそ本当に〝船酔いゾンビ〟へいくぞ』と言っておこう（笑）」
GM「じゃ、サイラスを連れて巡察官本部へ行くんだね」
一同「はーい」

やはり「ちゃんと話せば」巡察官はわかってくれた！

サイラスの話を聞いたノバック（ギリアムの直属の上司）は、
「ギリアムは今、極秘任務についている。機密事項を民間人に話すわけにはいかない。酒場の娘が帰ってこないって？　ギリアムとは何の関係もないだろう」

とギリアムの犯行は否定したものの、メリンダの失踪に関しては協力的で、ゴードンという若手の巡察官を派遣してくれる。

GM「本部を出ると、『いつ娘が帰ってくるかわからないので、私は店に戻っています。あとはよろしく』と言ってサイラスは帰って行くよ」
デュダ「おう。任せてください。名探偵デュダはギリアムを逮捕し、メリンダちゃんを連れて帰ります。ゴードンだっけ、その巡察官に、『おい、おまえ。ギリアムの家を知ってるだろう。案内しろ』と」
GM「（どうしてもギリアムの家に行きたいのか。行っても仕方がないのにな……と思いつつも）そんなにギリアムさんを疑うのなら、仕方がありません。ギリアムさんの家に案内して、あなたたちの考えが間違っていることを証明しましょう」
デュダ「お、やったあ！（小躍り）」

もう事件は解決したと言わんばかりのデュダだったが、ギリアムの家には誰もおらず、犯行を実証するような痕跡も、何ひとつとして残されていなかった。見つかったのは、近くの公園のものと思しき地図だけ。ところどころにバツ印（計6ヵ所）が記され、それが怪しいと言えば言えるが……。
デュダ「これは事件に関係あるに違いない。証拠物件として押収しておこう」

その後、地図を巡ってさまざまな意見（バラバラ殺人の死体が埋まっているのか、はたまた麻薬の取り引き現場なのか……）が交わされ、結局、現場の公園へ行ってみることになったが、バツ印の持つ意味を特定できるような証拠は発見できなかった。（『失われた狂気を求めて』を読まれた方はおわかりだろうし、プレイヤーも薄々気づいているようだが、実はギリアムには「覗き」の趣味があり、この地図は「覗き」をする際の隠れ場所を記してあるだけ。当然のことながら、今回のシナリオには全く関係がない。せっかく苦労してギ

能力値					
A 12	B 3	器用度	15	ボーナス	+2
C 5		敏捷度	8		+1
D 7		知力	12		+2
E 6	F 8	筋力	14		+2
G 11		生命力	19		+3
H 8		精神力	19		+3



キャラクター名	種族	性別	所持金
エミール	人間	女	

抵抗力	ダメージ/失点
7	
7	

経験点	冒険者レベル
0	4

技能名	レベル
プリースト（マーファ）	4
ファイター	2

魔法 ルーン	レベル	魔力
神聖魔法	4	6

コモン・ルーン	消費精神力

能力値					
A 12	B 3	器用度	15	ボーナス	+2
C 11		敏捷度	14		+2
D 2		知力	13		+2
E 9	F 3	筋力	12		+2
G 4		生命力	7		+1
H 10		精神力	14		+2



キャラクター名	種族	性別	所持金
ラット	人間	男	

抵抗力	ダメージ/失点
5	
6	

経験点	冒険者レベル
1000	4

技能名	レベル
シーフ	4
レンジャー	2

魔法 ルーン	レベル	魔力

コモン・ルーン	消費精神力

能力値					
A 5	B 7	器用度	12	ボーナス	+2
C 7		敏捷度	14		+2
D 12		知力	19		+3
E 4	F 7	筋力	11		+1
G 7		生命力	14		+2
H 6		精神力	13		+2



キャラクター名	種族	性別	所持金
パルマー	ハーフエルフ	男	

抵抗力	ダメージ/失点
5	
5	

経験点	冒険者レベル
1010	3

技能名	レベル
ソーサラー	3
セージ	1
ファイター	1

魔法 ルーン	レベル	魔力
古代語魔法	3	6

コモン・ルーン	消費精神力

不幸の星を背負った魔術師

え？　ああ、わたしですか？　どうも、どうも。イーグル街遊撃隊、魔法担当のパルマーです。得意技はライトニングと議論（に負けること）です。以上終わり。

は？　それじゃ何もわからない？　生い立ちを聞かせろ？　はぁ。でも、わたしはハーフ・エルフですよ。それでも聞きたい？　う～ん、なら仕方ありませんねぇ。話す以上は、最後までつきあってもらいましょうか。

自分で言うのもなんですけど、生まれはいいんです。父はれっきとした貴族の一員ですからね。でも、まあ、それはそれ。いろいろとあったらしくて。わたしは、半分エルフの血を引いて生まれたわけです。

苦労ですか？　ええ、それはもちろん（笑）。運のよかったためしはありませんねぇ。まあ〝パルマー〟ってつけられた名前も名前ですから。なにせ、あの自由人の街道を作った偉人と同じでじょう？　家にいた頃はことあるごとに比較されて。それで、うんざりしたこともあります。こんな名前をつけて、父はいったいわたしに何を期待してたのやら（それとも、単なる思いつきだったんだろうか……）。

いちおう魔術師の道を志したんですが、それだけでは不十分のような気がして、賢者の道をきわめたいと思ったりしてたんですよ。そんなときに出会ったのが『ロック・ワームズ卿の冒険』なんです。これって最高ですよねぇ。己が頭脳と冴えた勘で犯人を追いつめてゆく！　まさに理想の世界でしょう？　でも、現実はなかなかうまくいきません。自分ではちゃんと筋道立てて考えてても、なにかとデュダさんに押し切られちゃうんです。賢者としての年季の違いと言うか、押しの強さの違いと言うか……。でも、それで事件は見事に解決するんですから、デュダさんの推理も奥が深いんですよねぇ……きっと。

リアムの家に来たのに、捜索しても何も見つからないのでは寂しかろうと、GMが咄嗟（とっさ）に出したものなのだ。ほんのサービスのつもりだったが、まさかのちのちまでギャグのネタにされようとは……）

GM「さてと。そんなこんなで夕方だね。ずーっと起きてる2人（ムーンとラット）、また生命力判定してもらおうかな。今度は目標値14」

ラット「あ、寝てしまった。グーグー」

ムーン「15。まーだ元気」

パルマー「（呆れたように）丈夫だなあ」

ムーン「（誇らしげに）当然」

GM「『気が済んだら、〝ひとつ目ドクロ亭〟に行きたいのだが』とゴードンが言ってるけど？」

デュダ「うーん。ラットも寝てしまったし、仕方がないな。いったん〝ひとつ目ドクロ亭〟に戻ろう」

とまあ、実際にはこんなにスムースには進まなかったのだが、すったもんだの末、とにかく一行は〝ひとつ目ドクロ亭〟に向かうことになった。（ふう、疲れた）

GM「さあ、〝ひとつ目ドクロ亭〟だ。臨時休業の札が掛かっている」

エミール「ま、メリンダちゃんのことがあるから、当然でしょうね」

デュダ「サイラスさん、メリンダちゃんは帰ってきた？」

GM「そんな悠長なことを言っている場合ではないよ。サイラスは血相を変えて、『デュダさん、大変だ』と1通の手紙を差し出す」

デュダ「ギリアムから脅迫状が来たのか」

リューク「やっぱりギリアムが犯人だ。見たか、ゴードン」

GM「いえ、確かに差出人はギリアムなんですけど、結婚式の招待状なんです」

一同「け、結婚式ーっ!?（どよめき）」

エミール「誰と誰の結婚式なんです？」

GM「ギリアムとメリンダの署名がされている。日時は今夜で、場所は〝竜の髭（ひげ）亭〟だ」

デュダ「絶対これは偽物だ。本当にメリンダちゃん本人の署名か鑑定しよう」

GM「では、セージ技能レベルと知力ボーナスで」

デュダ「15」

GM「では、明らかにメリンダの署名ではないとわかるよ。すべての字が同じ筆跡だ」

ムーン「全部ギリアムが書いたのか」

デュダ「それも鑑定しよう」

GM「それは難しいな。デュダはギリアムの字を見たことがない」

エミール「ゴードンなら知ってるでしょう。鑑定してよ」

GM「（サイコロを振り）『ギリアムさんの字とは違うような気がするけど……』。言ってるけど、ゴードンはセージ技能を持ってないからね」

デュダ「いや、そんなことはない。ギリアムが書いたに決まっている（断定）」

GM「ゴードンが『ギリアムさんがオランにいるわけがないのだが……』とポロリと漏らす」

エミール「オランにいない？」

デュダ「そんなわけがない。〝竜の髭亭〟にいるんじゃないか」

パルマー「でもデュダさん。この招待状、ギリアム本人が書いたものとは限りませんよ」

デュダ「なんでだ？　ギリアムと書いてあるじゃないか」

パルマー「でも、ぼくがギリアムと書いたって、ギリアムのものとなりますよ」

デュダ「だったら、誰が書いたんだ？」

パルマー「それはわからないんですけどね」

デュダ「（勝ち誇ったように）探偵はちゃんとした推理をしないと駄目なんだ。だからきみは不幸になるんだよ」

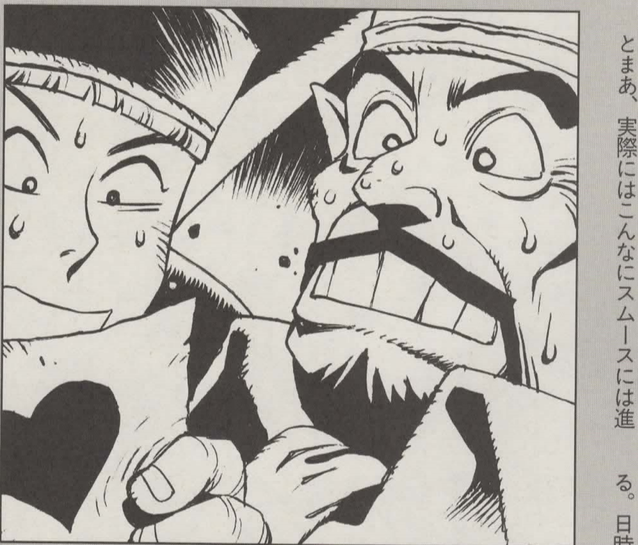
パルマー「そう言われると、何も言えない」

リューク「パルマーさん。デュダさんを説得するなんて不可能ですよ（笑）」

GM「説得してみたら？　〝わがまま判定〟で勝てば、デュダも考えを変えるかもよ」

パルマー「わかりました。やってみましょう」

GM「これは1対1だろうな。デュダのセージ技能レベルは5、パルマーは1だから、差



イーグル街遊撃隊の黒一点

う〜ん、おれのことを聞きたいって。そうだろう、そうだろう、この黒人の偉丈夫（いじょうふ）ムーン様のことは、みんな気になっているだろうからな。見よ、この端正なマスク。この黒光りする肉体。南の島で小さい頃は、兄貴たちと毎日厳しいトレーニングをしていたものなあ。おれの生まれた島じゃ、毎年格闘技の大会があって、ジュニアの部じゃ優勝したこともあるんだぜ、もちろん。

でも、船乗りをしていた親父が死んでからはあんまりいいことはなかった。自分のくいっぷちを稼がないといけないので、おれはオランで一旗あげようと思った。こっちじゃ、格闘技で名前をあげてるやつも多いってきくじゃねえか。

しかし、これが甘かったんだなあ。そりゃ、最初のうちは巧くいったんだぜ。格闘のスタイルは島とちっとちがうが、そんなもの慣れりゃたいしたことはない。ところが、街のやつは汚ねえ。おれには弱点がひとつあって、タックルはうまいが、〝くすぐったがり屋〟なんだ。それも脇の下だけに弱い。それに気づいた野郎がいやがって、反則なのにこそばすんだな、これが。あ〜、考えただけで、むずがゆいぞ、うひゃ、うひゃ、うひゃ〜（話中断）。

で、それが伝わっちまって、正式な大会じゃ、勝てなくなっちまった。しばらくはグレて街の盗っ人連中ともつきあったがよ。ちょっとやばいな〜と思って、足を洗う機会を待ってたんだ。そしたら、〝ねずみのラット〟という奴がいてな。おもしろい話をしてくれるじゃねえか。なんでもロック・ワームズって探偵の話なんだけど、これがあったまいいんだなあ。おれは憧れ（あこが）ちまった。力は必要だが、やっぱりおつむもなくっちゃ、おれみたいに弱点をつかれちまう。

それからはマイリー神に入信して、盗賊稼業とはおさらばさ。幸い、おれの腕を見込んで、格闘の芸を演（だ）しものにしてくれるところがあるんで、なんとか喰ってるけどな。でも、イーグル街遊撃隊の仲間たちと一緒なら、そんな生活のことは忘れちまう。デュダさんと冒険したら、おれのタックルの技も生きるし、いまじゃ、ハッピーそのものさ。おい、ラット、いいかげんに盗賊稼業から足を洗ったらどうなんだ？

は4だ」
デュダ「おれの推理が間違っているわけがない。（サイコロを振り）ほら、11だ」
パルマー「負けた……（溜め息）」
エミール「とにかく結婚式に行ってみるしかなさそうですね。〝竜の髭亭〟っていうのは、どこにあるんですか？」
GM「イーグル街の外れ。きみたちも何度か飲みに行ったことはあるよ」
ラット「わーん。おれを起こしてくれえ」
パルマー「あ、そうか。ラットはまだ寝てたんだ（笑）」
デュダ「いや、すぐに起こす必要はないよ。まだ時間はある」
GM「今は夕方5時ごろかな。ただ、夜までムーンが起きていられるかという問題もあるね」
ムーン「そうだな。さすがのおれも、ずっと起きてる自信はない。夜まで寝よう」
エミール「ところで、その招待状の宛先は誰ですか？」
GM「もちろんサイラスさんだよ」
エミール「本当にメリンダちゃんが結婚するんなら、あたしたちにも招待状を出してくれそうな気がする」
デュダ「なかなか鋭いなあ」
リューク「届いてなかったら、きっとギリアムが勝手にやってるんですよ（笑）」
デュダ「じゃあ、リューク、見てきてよ」
リューク「タッタッタッタッタッと事務所に行って、招待状が届いているか調べます」
GM「そんなものは見当たらないよ」
デュダ「やっぱりギリアムの仕業だな（きっぱり）」
パルマー「負けたという敗北感に打ちひしがれているから、何も反論しない」
一同「（笑）」

今後の対策（花嫁掠奪作戦？）を検討しているうちに夜になり、一行はサイラス、ゴードンとともに〝竜の髭亭〟に向かった。

GM「さあ、〝竜の髭亭〟に着いたよ」
エミール「どんちゃん騒ぎが繰り広げられているんでしょうね」
GM「いや、シンと静まりかえっているよ」
パルマー「それはおかしい。そーっと扉を開けてみますが……」
GM「店の中には2人の男がいる。主人のキュールと従業員だね。客の姿はなく、2人とも暇そうにしている」
デュダ「ギリアムはどこだ？」
GM「は？」
デュダ「今日ここで結婚式があると聞いて、やって来たんだ。ギリアムを出せ」
GM「『いったい何のことでしょうか？』と主人のキュールは首を傾げている。するとサイラスが、『実はですね』と事情を説明し始める。2人は以前から顔見知りなんだね」
デュダ「というわけだ。わかっただろう。ギリアムはどこだ？」
GM「いや、結婚式の話なんて、私は何も聞いていません」
エミール「招待状を見せます」
GM「『確かに、今晩うちの店で結婚式が行なわれると書かれてありますね。しかし、知らないものは知らないのです』。キュールは当惑した顔をしている」
パルマー「あ！　わかったぞ。われわれの目を〝竜の髭亭〟に向けさせておいて」
デュダ「狙いは〝ひとつ目ドクロ亭〟か」
ムーン「大変だ。ダッシュで〝ひとつ目ドクロ亭〟に戻る」
GM「ほかの人も戻るんだね」
一同「（頷く）」
GM「キュールさんも『私も力になりましょう』と走ってついてくる。従業員に、『あとは頼んだぞ』と言い残してね」

しかし、〝ひとつ目ドクロ亭〟に異常はなかった。扉は閉まったままで、なかが荒らされた様子もない。

ムーン「本当に変わったことはないの？　失くなったものとか……」
GM「うん、別に何もないよ」
リューク「とにかく落ち着いて1杯やりましょう」
GM「そうですねえ。皆さんもお疲れでしょうし」
デュダ「ま、結婚式もなかったし、店も無事だったし……」
パルマー「まだ何も解決していないような気が……」
GM「とまあ、みんなでワイワイやってると、扉が開いて、2人の男が姿を現わす。『いやあ、事件も解決したし、今日はゆっくり飲むとしよう。おや？　メリンダちゃんの姿が見えないぞ』」
デュダ「まさか？」
GM「お察しの通り、ギリアムだよ」
デュダ「もう一人は？」
GM「巡察官本部で見たことのある顔だよ。ベイスと言って、ギリアムの同僚だ」

《ロック・ワームズ探偵局》世話役の悩み

こんにちは。〝ひとつ目ドクロ亭〟の看板娘のメリンダです。看板娘なんて、自分で言うのはおかしいかしら。

ま、そんなことはどうでもいいわ。今日は《ロック・ワームズ探偵局》について、お話しようと思ってるの。

皆さん、ロック・ワームズ卿の冒険譚は知ってるわよね。かの偉大なる作家ロック・ワームズさんが創造した名探偵ワームズ卿が大活躍する物語よ。

ワームズ卿冒険譚は人気抜群で、ここオランでもたくさんの愛好会があるんだけど、そのなかでも、あたしたちの《ロック・ワームズ探偵局》は、最大の規模を誇っていると言っても過言ではないわね。

〝ひとつ目ドクロ亭〟のお客さんたちのなかにも多くのワームズ卿ファンがいて、その人たちと話しているうちに自然に愛好会を作ろうという話になって……。で、行きがかり上、わたしが《ロック・ワームズ探偵局》の世話役を務めることになったってわけ。

気楽な気持ちで引き受けたんだけど、これがなかなか大変な仕事なのよ。

特に厄介なのは、ワームズ卿に憧れすぎたあまり、自分とワームズ卿を混同している会員の扱いね。

もともと、事件と見ると首を突っこみたがる会員は多かったんだけど、デュダさんとリュークくんが〝ひとつ目ドクロ亭〟に顔を出すようになってから、その傾向はますます強くなったわ。デュダさんが次々に事件を解決するので、みんな、その気になっちゃうみたいなのよね。

でも、はっきり言ってデュダさんは、一種の天才なんだと思うわ。いつも、常人では考えもつかないようなことを思いつくもの。いくら頑張っても人間がドワーフになれないのと同じように、誰もデュダさんのようにはなれないのよ。

今のところは大した問題は起こっていないけど、そのうち公務執行妨害で巡察官に逮捕される会員が出てくるんじゃないか、と心配してるのよ。

デュダさんもそのあたりのことを考えて、あんまり会員を事件に巻きこまないようにしてくれると嬉しいんだけど……。

え、あたし？　あたしは別よ。デュダさんと冒険に出る準備はいつでもできてるわ。デュダさんたちと巨人像の謎を暴きに行った旅は、掛け値なしに楽しかったもの。

あ、デュダさんが来たわ。

「メリンダちゃん、なんか事件なーい？」ですって。うちは職業斡旋所じゃないってば！

デュダ「『ギリアム、おまえを逮捕する』と言って突進する」
ムーン「タックルする」
リューク「タックル（笑）」
GM「みんなでタックル?」
デュダ「(嬉々として) おおっ、行くぞお」
GM「な、何をするんだあ」

一気に大乱闘騒ぎになってしまったが、
エミール「皆さんに〈ピース〉」
このひと言で、なんとか収拾する。（でもエミールの敏捷度って、8しかないんだよなあ）

GM「ふう……。なんとか収まったね」
デュダ「ギリアム、おまえが犯人だ!」
GM「いったい何のことだ? いきなり襲いかかってきやがって、ことと次第によっては許さんぞ」
エミール「『実はこういうものが……』と招待状を差し出す」
GM「『なんだ、これは。ふむふむ。おれがメリンダちゃんと結婚だと!?』と眉をひそめつつも、ついニヤリとしてしまうギリアム」
リューク「(鬼の首をとったように)やっぱりギリアムが犯人だあ」
GM「いや、待て。確かにこれが事実なら嬉しいが、残念ながら身に覚えがない」
デュダ「とぼけても無駄だぞ」
GM「おれには完璧なアリバイがある。おれはこの1週間、オランにいなかったんだ」
デュダ「嘘をつくな」
GM「すると、もう1人の巡察官、ベイスが、『それは私が保証する。われわれは麻薬密売人を追って、オランを離れていたのだ。その間、われわれはずっと行動をともにしていた。ギリアムは犯人ではない』」
デュダ「ギリアム。おまえは変装してるだろう」
GM「(笑いながら) 誰に?」
デュダ「おまえはギリアムじゃないだろう」

GM「またムチャなことを言い始めたなあ」

しかし、デュダのムチャ発言も、ときには役に立つことがある。

パルマー「ありゃ? もしかして……。ギリアムに変装したやつがメリンダちゃんを連れて逃げた……?」
GM「(おお、よく言ってくれた)パルマーの言葉を聞いたギリアム、『ひょっとしたら……』と首を傾げたよ」
デュダ「何か心当たりがあるのか?」
GM「うむ。ロジェ・カイナムの仕業かもしれない」
ムーン「ロジェ・カイナムって、誰?」
GM「オランに出没する変装の名人で、ギリアムにとっては、デュダとはまた違った意味で宿敵と言える男だよ」
ムーン「犯罪者?」
GM「まあ、そうだね。数え切れないくらいの詐欺罪を犯している」
パルマー「変装して他人を騙しているわけですね」
ムーン「顔は知ってる?」
GM「変装したロジェには会ったことがあるが、ロジェの素顔は誰も見たことがないと言われている」
デュダ「(いきなり) それはともかく、このバツ印のついた地図は何だ?」
GM「タラー（冷や汗）」
一同「(爆笑)」
GM「どうしてここで地図が出てくるわけ? 全く関係ないでしょう」
デュダ「いや、前から気になっていたのだ。ちゃんと説明してもらおうか」
GM「ギリアムはしどろもどろになっているよ。『い、いや、それは、その……』」
ラット「(嬉しそうに) あ、怪しいぞ」
GM「これは極秘事項なのだ。民間人に話すことはできないっ」

ギリアムいじめが始まった。ギリアムの態度で、地図のバツ印が「覗き」のポイントだったとバレてしまっただけに追及は厳しい。

冷や汗タラタラの抗弁が続いたのち、「ひええ。もう勘弁してよ」

GMの悲鳴で、ようやく口撃は終わった。

パルマー「それにしても、なぜ結婚式の招待状なんて出してきたんでしょうね」
ラット「ギリアムへの嫌がらせでメリンダちゃんをさらったんだろうか」
デュダ「ギリアムを嫌ってるやつはいっぱいいるからな。とにかくギリアム。おまえのせいだから、何とかしろ」

GM「『うむ。おれとてメリンダをひどい目に遭わせるやつは許せないからな』。ギリアムの顔は真剣だよ。目敏くゴードンに目を止め、『やつの仕業だとしたら大変だ。本部に戻って、善後策を検討してくれ』と命令する。ゴードンは『はっ、わかりました』と言って、店を出ていったよ」
ラット「あ、もしかして、このギリアムがロジェかもしれない」
リューク「そうじゃなくても、このなかにロジェが入りこんでいる可能性はあるぞ」
デュダ「(笑いながら)リューク。おまえがロジェ・カイナムか」
リューク「え? ぼくは本物ですよ」
一同「(笑)」

読者の名探偵判定コーナー

皆、冗談と思っているようですが、実はリュークの発言は図星でした。そう、変装の名人ロジェ・カイナムは、すでに〝ひとつ目ドクロ亭〞にはいりこんでいるのです。

さて、ロジェはいったい誰に変装しているのでしょうか。これまでの展開から、推理してみてください。

正解は、この先を読んで進んでもらえばわかります。

（ヒント：ロジェは〈ディスガイズ〉の魔法で他人になりすましているわけですが、〈ディスガイズ〉といえど、絶対にバレないという保証はありません。騙そうとする相手が変装した人物と親しい場合、長時間顔を突き合わせていれば、おかしいと感づかれてしまうこともあるのです。狡猾なロジェがそんな危険を犯すでしょうか。そう考えると、最もロジェである可能性が高いのは……？）



GM「みんなで、『おまえがロジェだ』とか『いや、おまえだろう』なんて言い合っていると、また1人の中年男が姿を見せるよ。アバンクと言って、〝ひとつ目ドクロ亭〟の常連客の一人だ。とりたてて親しいわけじゃないけど、みんなも顔は知ってる。『デュダさん、やっぱりここにいたのですか。よかったよかった』」
デュダ「やあ、おっちゃん、どうしたの?」
GM「実は2日前から、うちの息子が帰ってこないのです。こんなことは今まで1度もなく、心配でたまりません。こうなったらデュダさんに頼むしかないと思って……。事務所に行っても閉まっているので、もしやと思って〝ひとつ目ドクロ亭〟に来てみたのです」
ラット「げっ、また誘拐事件」
デュダ「(嬉しそうに) 任せてください」
GM「息子の名はドウルと言い、〝竜の髭亭〟で働いています。2日前、仕事に出たきり帰ってこないので、店に訊きに行ったのですが、『ドウルは帰った。その後のことは何も知らん』と門前払いを喰わされました。事件にでも巻きこまれたのではないか、と心配で」
デュダ「〝竜の髭亭〟なら、ここに主人がいるぞ。わけを訊いてみよう」
GM「ところが、キュールの姿は見えない」
デュダ「え? どこへ行ったんだ?」
GM「するとサイラスが、『〝2人も巡察官が来たのなら安心ですね〟と帰っていきましたよ。ちょうどあなたたちが、〝おまえがロジェだ〟とか言い合っていたときです』と言う」
ムーン「これは怪しい」
デュダ「(GMに) 何か手懸かりはないんですか?」
GM「(これは〝迷探偵判定〟だな。サイコロを振ると、出目は10。これにセージ技能レベルと知力ボーナスを足すと17。かなり役に立つ手懸かりか) そうだねえ。デュダも〝竜の髭亭〟に行ったことはあるんだけど、『そう言えば、さっき〝竜の髭亭〟にいた従業員、見たことのない顔だったなあ』と思い当たったよ」(〝迷探偵判定〟に関しては、前号を参照のこと)
デュダ「わかった! あの従業員がロジェ・カイナムだあ」
一同「(笑)」
GM「するとアバンクさん、『えっ? 〝竜の髭亭〟に従業員がいた? それはおかしいですね。あの店には、ご主人のキュールさん以外には、うちの息子しか働いていないはずですよ』と」
デュダ「うん、ますます間違いない。あいつが犯人だ。〝竜の髭亭〟へ行くぞ。アバンクさん、一緒に行きましょう」
リューク「きっとそこに息子さんが囚われているはずです」

というわけで、
「娘が帰ってくるかもしれないので、私は店に残っています」
と言うサイラス以外の全員(デュダたち6人に、ギリアム、ベイス、アバンクを加えた9人)は〝竜の髭亭〟へ。(途中、ラットとムーンにシーフ技能で知覚判定させるが、2人とも失敗。成功すれば、誰かに尾行されている気配を感じることができたのだが……)
GM「〝竜の髭亭〟に着いたけど、臨時休業の札が掛かっているよ」
ラット「鍵は?」
GM「掛かっている」
ラット「鍵開けします」
パルマー「ギリアムがいますよ (笑)」
ラット「巡察官の前で盗賊の腕を見せるのは抵抗あるなあ」
GM「ギリアムは『許す』と言ってるよ」
ラット「では、道具を出して」
GM「どうぞ。目標値は12だ」
ラット「(サイコロを振るが) 1ゾロ!」
デュダ「やっぱり巡察官の前では萎縮するのか (笑)」
ムーン「じゃあ、おれが。(サイコロを振り) 14。成功だね。扉を開けます」
GM「店のなかには人影は見えない」
デュダ「おや? キュールさんは?」
GM「(本当はデュダたちを尾行していたんだけど) さあ、〝ひとつ目ドクロ亭〟を出たあとの行動は不明だね」
エミール「人質と言えば、酒蔵でしょうか」
デュダ「そうだ。酒蔵を探そう。地下だ地下だ」
GM「(いいカンだなあ) 厨房にはいると、中央に跳ね戸がある。どうやら地下に続いているようだね」
デュダ「開けよう」
GM「鍵が掛かっているよ」
ラット「鍵開けします。14」
GM「うん、ジャストだね。開いたよ。なかには階段が延びている」
ラット「明かりは?」
GM「漏れてるよ」
デュダ「では、降りて行こう」

階段は酒蔵に続いていて、3人の人間が縛られ、床に転がされていた。それ以外にも、武装した5人の男がいる。
GM「戦士風の男が2人、盗賊風の男が1人、魔術師風の男が2人。うち1人の顔には見憶えがあるよ。さっき〝竜の髭亭〟で見た従業員だ。『お、おまえたちは……。どうしてここがわかった!?』と」
デュダ「あいつがロジェ・カイナムだあ」
エミール「縛られているのは誰ですか?」
GM「メリンダ、ドウル、そしてキュールだ」
ラット「え? キュールさんも縛られているんですか?」

エミール「では、ロジェはキュールに変装していた?」
リューク「キュールがロジェ?」
デュダ「へ? キュールがロジェ? リューク、何をとぼけたこと言っているんだ。キュールさんはあそこに縛られているじゃないか」
リューク「いや、そうじゃなくてですねえ、さっき〝ひとつ目ドクロ亭〟にいたのが」
デュダ「(リュークの言葉を遮り)あの従業員がロジェだ。みんな、やっつけろー(笑)」
リューク「(コロッと態度を変えて)そうです。デュダさんの言う通り、あの従業員がロジェです。やっつけましょう(笑)」
一同「駄目だあ(爆笑)」
パルマー「違うんだあ(笑)」
ラット「そうじゃないんだあ(笑)」

　誰もが間違っていると知っていながら、それでもなおかつデュダの(ムチャな)意見に従ってしまうのが〈デュダRPG〉の面白さ。〝わがまま判定〟をするという手もあったのだが、ここは成り行きに任せて正解だっただろう。

　デュダたちは問答無用とばかりに5人に襲いかかった。必死に応戦する5人。しかし、デュダたちだけならともかく、強力な助っ人(ギリアムとベイス)もいる。2ラウンド半ばにして2人が倒され、3ラウンド目で残った3人はなす術もなく降伏した。

デュダ「ロジェ・カイナムは?」
GM「え? (あ、そうか。デュダは〝竜の髭亭〟の従業員を装っていた男をロジェと思っていたんだったな)従業員になりすましていた男なら死んだよ」
ラット「しまったあ。ロジェ・カイナムを倒してしまったあ」
デュダ「ギリアムくん。われわれはロジェ・カイナムを殺してしまったよ」
GM「ギリアムは目を大きく見開いている。『まさか、ロジェがそんなに簡単に……』」
デュダ「事実だから仕方がないじゃないか。では、とりあえず生き残った3人は縛って、人質の3人の縄を解こう。『アバンクさん、息子さんは助けましたよ。エッヘン』」
GM「『おお、息子よ』『父さん』とか言って、アバンク親子は抱き合っている。キュールも、『皆さん、どうもありがとうございました』と感謝しているね」
エミール「メリンダちゃんは?」
GM「うん。『ギリアムさん。あたしを騙して、こんなところに閉じこめるなんて……。あなたがそんなひどい人とは思わなかったわ』とギリアムを責めている。それを聞いてキュールも、『そうだ、この男だ。いきなりこいつが男たちを引き連れて店に押し入って、私とドウルを酒蔵に閉じこめたんだ』と言う。ギリアムは、『いや、違うんだ。あれはおれじゃなくて、ロジェ・カイナムという男が変装していたんだ』なんて、必死に弁解しているよ」
デュダ「そうだ。こいつは悪いやつなんだ。メリンダちゃん、ギリアムに何をされたのか教えてよ」
GM「ギリアムさんが、『ちょっと話があるから』って言うからついていったら、急にクラクラッとして、気がついたら、ここで縛られていたの。きっと魔法をかけられたんだと思うわ」
デュダ「ギリアム〜〜」
GM「違うんだあ。だいたい、おれは魔法なんて使えない」
デュダ「いーや、巡察官なんて信用できない。おかしなアイテムを使ったに決まっている」
GM「そんな……(絶句)」
パルマー「デュダさん。そんなことより、降伏した3人に事情を聞きましょうよ」
ムーン「そうそう。3人も監禁しておいて、身代金も要求してこないなんて、わけがわからない」
デュダ「お。そうだった。おまえら、いったい何が目的なんだ。白状しろ」
GM「しかし男たちは『ふん。すぐにボスが助けてくれるさ』と、うそぶいている」
デュダ「ボス? ロジェは死んだぞ。ほかにもボスがいると言うのか」
GM「ロジェさんが死んだって? 冗談じゃない」
デュダ「へ? どういうこと?」
GM「などと言っていると、ようやくメリンダちゃんの誤解を解いたギリアムが、『それはおれたちの仕事だ。こいつらは巡察官本部に連行して、取り調べる。おまえたちは自由にしていいぞ』と言い出す」
リューク「ギリアムさん、相変わらずだなあ」
ラット「(いきなり)ギリアムさん、あの地図のバツ印は?」
GM「(しつこいなあ)うっ。あれは……。極秘事項なのだが、そこまで言うのなら仕方がない。教えてやろう。あの場所で麻薬取り引きの現場を見張っていたのだ」
ラット「近所の公園で?」
一同(爆笑)
GM「ま、とにかくおまえら、もう帰ってくれ」
リューク「ひょっとしたらこのギリアムもロジェが変装していて、ぼくたちも追っ払って手下を助けようとしているのかな、と思ったけど」
デュダ「お、リューク、偉い」
パルマー「〈ディスガイズ〉の魔法を使ってるんなら、〈センス・マジック〉でわかるよね」
GM「そうだね」
パルマー「じゃあ、〈センス・マジック〉します」



GM「ギリアムに魔法はかかっていないよ」
パルマー「本物のギリアムかあ(残念)」
リューク「このなかに、魔法がかかっている人は?」
GM「それもいないな。『わかっただろう。こいつらは本部で取り調べる』とギリアムが言う」
リューク「せめて、やつらの目的だけでも聞き出してから」
エミール「ホント、いったいロジェは何がしたかったんでしょう?」
GM「取り調べの結果は、あとで教えてやる。それでいいだろう」

なおもデュダたちは食い下がるが、ギリアムが本物とわかった以上、巡察官の意見には従うしかなかった。

仕方なくギリアムたちと別れ、メリンダを連れて〝ひとつ目ドクロ亭〟に戻る。
娘が無事に帰ってきたことで、サイラスは大喜び。
「皆さん。本当にどうもありがとうございました。今日は、パーッとやりましょう」
と宴会が始まったのだが、そこに――
GM「みんなで大騒ぎをしていると、突然ギリアムが現れるよ。何だかボーゼンとしている」
デュダ「ギリアム。何の用だ?」
GM「あいつらに逃げられてしまった」
デュダ「こらっ」
GM「本部にやつらを連行する途中、上司のノバックに会った。『ゴードンから事件のことは聞いたぞ。手を貸そうと急いでやって来たのだが、どうやらすでに解決したようだな。ご苦労だった』と言われ、一緒に本部へ向かったのだが、急に眠気に襲われて、ふと気がつくと、おれとベイスだけしかいなかった」
パルマー「〈スリープ・クラウド〉か」
エミール「そのノバックはロジェが変装したものですね」
GM「その通り。ところで、ギリアムは気づいていないんだけど、彼の背中に張り紙がくっついている」
リューク「ギリアムに悟られないように読みます」
GM「《なかなか楽しませてくれたな。また会おう。ロジェ・カイナム》と書かれているよ」
エミール「つまり、誘拐自体が目的ではなくて、ただギリアムをからかいたかっただけなんですか?」
GM「ま、そういうことだね。ロジェ・カイナムというのは、そういう男なんだ」
ムーン「じゃあ、あの結婚式の招待状も?」
GM「もちろん、みんながどういう反応を示すか、それを見て面白がっていたんだ」
一同「(まだ納得できない様子)」
GM「つまりロジェは、誘拐犯ならぬ愉快犯だったんだよ」
デュダ「そんなオチだったのかあ(笑)」
一同「なーるほど(拍手)」
GM「というわけで、今回の冒険は終わり。皆さん、お疲れ様でした」
デュダ「いーや、あのバツ印がついた地図の真相がまだわかっていないぞ(笑)」
GM「(呆れて)まだ言うか?(笑)」

〈完〉

これがイーグル街だ!!

イーグル街ってどんな町? デュダRPGの舞台を大解剖だ!!

やっほう〜!! みんな元気でやってる!? イーグル街遊撃隊の一員にして、華麗なる盗賊(笑)〝ねずみ〟のラット君だよ。

さて、今回は僕らが活躍する舞台になっている、イーグル街を紹介しよう。

まず、この街がイーグル街って呼ばれるようになった由来なんだけど、これが2つあるんだね。

地図を見たらわかると思うんだけど、イーグル街は、大きな鳥の翼の形に似てるんだ。これが1つ目。だけど、ただ島の翼に似てるだけなら、イーグルである必要はないよね。

そこで2つ目なんだけど、オランが古代王国の遺跡の上に造られた街だっていうことは知ってるよね!? 実は、どれくらい昔のことかは知らないけれど、イーグル街の地下にあった遺跡から石製のワシの彫像がいっぱい見つかったんだ。魔法のかかった像は、魔術師ギルドがごっそり持って行ったらしいんだけどね。

残った彫像を、通りや広場に飾ったことから、イーグル街という名前が決まったんだよ。

だから通りや広場の名前は、飾ってある彫像の形になぞらえた名前がついている。例えば、『羽ばたきワシ広場』には、広場の中央に、羽ばたいてるワシの姿をした彫像が据え付けられているんだ。

さて街の由来についてはわかったね。じゃあ実際に街の中を見て行こうか!



Ⓐ ロック・ワームズ邸

「羽ばたきワシ広場」の近くにあるロック・ワームズ邸は、イーグル街でも珍しい豪邸です。頑丈なレンガ造りの2階には、広場を見渡せる、ワームズ氏お気に入りの大きな窓があります。

■シナリオ・ソース

ロック・ワームズ氏には、近頃ちょっと困った性癖が出来ました。マンネリを打破しようとした彼は、狂言強盗や狂言秘密盗難事件などを巡察隊に報告し、現場に来た巡察官の働きを見てインスピレーションを得ようとしたのです。

さて、またも新刊の締め切りが近づいてきました。今度のワームズ氏が考えた、狂言は……。

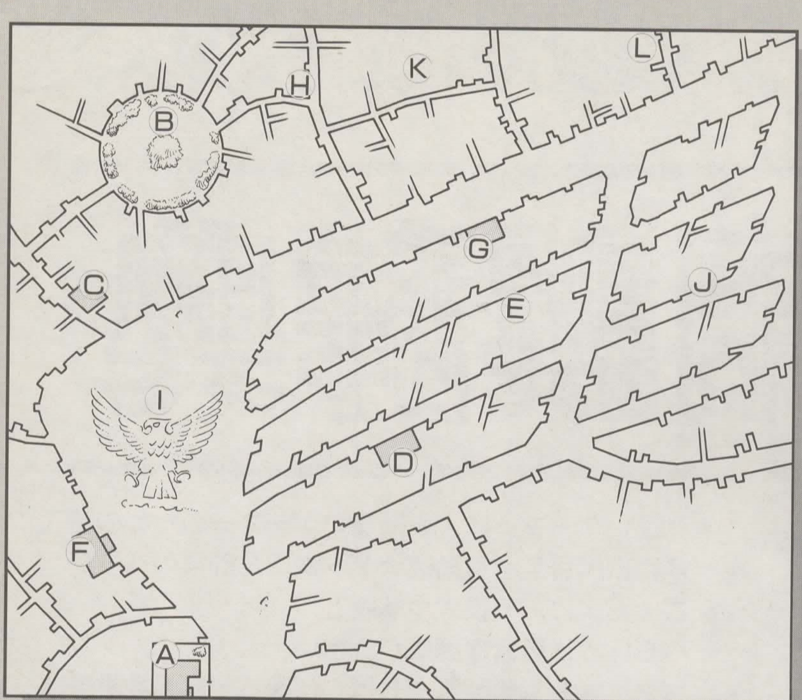
Ⓑ 公園

中央に、いくつもベンチが据えられた公園は、まわりをうっそうとした木々に囲まれています。このため陽が暮れると、ギリアムのような覗き屋はもちろん、麻薬の取り引きなどの犯罪行為が頻繁に行なわれています(ギリアムは覗きに夢中になっちゃって気づかないことが多いんですね)。

■シナリオ・ソース

さて、ある日この公園の一角から、人間の死体が発見されました。その死体が見つかった場所は、今回のリプレイでデュダたちが見つけた公園の地図につけられていた×印とピッタリ符号していたのです。

いつも通りデュダは、思い込みでギリアムを殺人犯だと言い出します。巡察隊も地



図のことを知ってギリアムを疑い始めます。追いつめられたギリアムは、泣く泣くデュダに助力を求めます。

Ⓒ ギリアム自宅

デュダのにっくき敵役(?)、ギリアムの自宅です。

巡察官本部の近くなので、周辺の治安もよく、ちょっと歩けばいかがわしい場所へ行けるという、ギリアムにとっては絶好の立地条件です。

Ⓓ ひとつ目ドクロ亭

ごぞんじ、かわいいメリンダちゃんや、気のいいサイラスさんが営業している酒場です。

ここで目を惹くのは、何と言っても、主人のサイラスが若い頃に倒したといういわく付きの、サイクロプロスの骸骨です。

Ⓔ 竜の髭亭

サイラスの知り合い、キュールが経営している酒場です。ひとつ目ドクロ亭とは違って、別にドラゴンの髭が飾られているわけではありません。ホールにかなり余裕があり、60人ほどの人間が入ることができます。宴会や結婚式など、多人数が集まるようしものを行なうなら、ここがお薦めです。

Ⓕ 巡察官本部

ギリアムが勤める巡察隊の本部です。イーグル街で犯罪を犯すと、当然ながらここの地下牢に放り込まれます。

■シナリオ・ソース

巡察隊の地下牢から、一人の囚人が脱獄をしました。この時宿直をしていたのはギリアムなのです。当然彼は責任を問われることになったのですが、実は内部に脱獄の手引きをした者がいたのです。

ギリアムの失敗を聞きつけたデュダは、いつものようにギリアムをからかいながらも、脱獄因の足跡を追うことになります。

Ⓖ デュダ探偵事務所

言わずと知れた探偵事務所。イーグル街のメインストリートの一つ、遠見鷲通りに面しています。ドワーフ流金釘文字の大看板が揚げられているので、はじめての人でもすぐにわかるでしょう。

デュダは最初からオランに住んでいたわけではなく、事務所も実は貸し家です。大家さんは、やっぱり品のいいおばさんなのでしょう。

Ⓗ 船酔いゾンビ亭

遠見鷲通りから路地を入ったいかがわしい一帯にある、いかがわしい酒場です。客はデミ・ヒューマン、それも大酒飲みのドワーフがほとんどです。バーテンを務めるハーフ・エルフの無愛想さも、いかがわしさに拍車をかけています。

実はこの酒場は、悪名高き麻薬〝黒パイソン〟の密売場所でもあります。この〝黒パイ〟、一口飲むだけでたちどころに疲れをとってくれるのですが、効果が切れるとひどく凶暴になってしまうという副作用があります。

実は、デュダはこの黒パイを一度だけ飲まされたことがあります……。その顚末を知りたい方は、デュダのオランでの華麗な(?)デビューとなった『ドワーフ村殺人事件』をどうぞ。

Ⓘ 羽ばたき鷲広場

名前の由来になった、羽ばたく鷲の彫像が飾られた広場です。いつも露店が立っていて、定期的にサーカス一座の興行も行なわれています。この一座はあちこちの街をまわっているので、メンバーと仲よくなればいろいろな街の情報を教えてもらえるでしょう。特に、道化のピートは盗賊関係の裏事情に詳しく、曲芸師のダンは貴族のゴシップなんかに詳しいそうです。

Ⓙ ディナ・フラプトの店(占いの店)

親子鷲通りにある占いの店です。この店は占い好きの女性だけでなく、男たちにも人気があります。その理由は、なんといっても未亡人であるディナさんの美貌です。ディナは腕に刻まれた竜の刺青に語りかけて霊感を得ている(らしい)のですが、この語りかける仕草がなまめかしくて、一目見るだけで魅了されてしまうほどです。

しかし、この未亡人にはひとつ悪い噂があります。実は暗黒神に仕える神官で、デイビネーションで占っているというのです。もし本当なら、由々しき大問題になるでしょう。

Ⓚ 賭博場

遠見鷲通りの路地から、さらに奥まった場所にある賭博場です(外見は、なんの変哲もない倉庫に見えます)。このあたりは娼館や危ない酒場があって、かなりいかがわしい雰囲気が漂っています。

賭博場に入るには、〝会員〟に紹介してもらうか、盗賊ギルドにコネを作らなければなりません。

賭博場の中では、ネズミを使ったルーレットをはじめ、さまざまな賭け事が行なわれています。最も人気があるのは、腕の立つ戦士を競わせる闘技場方式の賭けです。勝者には、客の賭け金に応じた賞金が支払われます。ただ、かなり高額なお金が絡むので、八百長の噂があとを絶ちません。でも、あまり詳しくかぎまわろうとするのは賢明ではないでしょう。

ムーンは、ここの戦士として出場したことがあります。

Ⓛ 娼館(万色の華館)

イーグル街のはずれに店を構える「万色の華館」は、一部のマニアに人気の高い娼館です。娼館の主人ブルトンは、非常に太っていて、顔の中心を横一文字に走る傷跡が特徴の中年の男性です。

「万色の華」が高い人気を誇っているのは、ブルトンが故買屋から手に入れた、「ディスガイズ(幻覚変身)」の魔力を持った杖のおかげです。ブルトンは、使用者の外見を望むままに変えてしまう(しょせん幻覚ですが)この杖を娼婦に使わせて、客の望む女性にしてしまうのです。

ただし、こんな魔法の品を持っていることがばれると色々とやっかいなので、このサービスは、よほどの上客か常連にしか行なっていません。

■シナリオ・ソース

デュダとリュークが街をふらついていると、「万色の華館」に入って行くエミール(実は別人)の姿を見かけました。

それが、たびたび見かけられるので、エミールに関して不名誉な噂が立ってしまいました。

マーファ神殿にそんな噂が伝われば、困ったことになります。エミールは仲間たちの力を借りて、汚名を晴らそうとするのですが、主人のブルトンは杖の秘密を守るために、徹底的にデュダたちの行動を妨害します。

RPG用誤辞典

●編纂委員会メンバー



朱鷺田祐介
YOUSUKE TOKITA
RPG用誤辞典編纂委員会委員長。妻子ありのゲームデザイナー。その正体は生まれついての「地雷踏み」



金澤尚子
NAOKO KANAZAWA
RPG用誤辞典編纂委員会お抱えの爆弾絵師。「困ったちゃんのキれたいい女」というもっぱらの噂



Rとその仲間たち
R & FRIENDS
職業、ハッカー。編纂委員会のメインコンピュータに侵入し、あらぬことを書きなぐるのがもっぱらの趣味

第2回「あ行」

勘違いゲーマーによる勘違いゲーマーのための嘘八百出鱈目至極な勘違いゲーム用語辞典のページ
ごくたまにある役立つ解説と
べらぼうに豊富な図版が心憎い
さあ、きみも珍解釈をしばしば送って編纂委員会のお仲間入りだ！　応募要項はこのページ。いますぐハガキを用意するべし

COMPILER
朱鷺田祐介
+RPG用誤辞典編纂委員会
YOUSUKE TOKITA
& ENCYCLOFAKEA RPG COMPLICATION COMMITTEE

ILLUSTRATOR
金澤尚子
NAOKO KANAZAWA

「言葉の順番について」

1：平仮名で読みを書き起こし、その順番に表記する。

2：言葉の前半が一致する物は、共通する前半部分の意味ごとに、一くくりにまとめ、下部の順番としている。

3：のばす音は、その前につく音が、あ段、い段、う段、え段、お段のいずれに属するかに従って、その段の読み方として処理する。
つまり「かー」は「かあ」、「せーる」は「せえる」、「ごーる」は「ごおる」として扱う。

4：おなじ音の順番であれば、清音、濁音（にごる音）、半濁音（パ行）の順に並べる。小さな文字と大きな文字では、小さな文字を優先する。

5：本文の解説の用調は「ある」「である」を基本とするが、ジョークのネタ、題材、時節柄等に従って、変化することを認める。

「形式」

見出し語　漢字表記　綴（つづり）（外国語・英語表記がある場合）の順に書いてあります。

原典：世間一般でのその言葉の使用方法、および、言葉の発生した時期の言葉。

用語：ゲームで使われる用語。特定のゲームに限定する場合は、その出典ゲームを項目の最後に付記する。ゲームごとに意味が異なる場合、項目を分ける。

俗説：原典や正式の用語ではないが、しばしば使われる意味。スラング・ギャグを含むが、地域的なスラングについては、できるだけ使用されている地域の報告を行う事。

略語：略した用語。

関連：直接、用語ではないが、知っておくとよい周辺用語。

人名：RPG業界人の名前です。本文中は敬称を略させていただく。

団体名：RPG関連団体、企業、グループなどの名前。

応募規定

●RPGに関する用語のパロディ、珍解釈を募集します。

●このページの「言葉の順番について」「形式」をよく読み、それに準じた形で用誤解説を考えて下さい。

●今回の事例も参考にしてね。

●一項目に対する字数制限は特にありませんが、編纂委員会のほうで一部手を入れることがあります。

●必ず官製はがきに1枚1項目の形式でお願いします。1枚のはがきに複数の項目を書くのは避けて下さい。封書による複数投稿は認めますが、その場合でも、1枚1項目の形式で書き、それぞれに住所、氏名を明記しておいて下さい。

●今回募集するのは、「か行」の用誤と、今回連載された「あ行」の用誤に対する追加です。

●締切は7月30日です。

●宛先は
〒102 東京都千代田区富士見1-12-14
富士見書房RPGドラゴン編集部
「RPG用誤辞典」

●RPGに対する常識をくつがえすような力作、怪作をお待ちします。

あ

あ・ぎょう【ア行】
【用語】50音の最初の行。
【俗説】女性キャラの名前に必ずといっていいほど現れる文字群。手軽に西欧風の女性の名前が作れるので、ファンタジー小説やRPGリプレイにおいても多用される。同様の例としてラ行とサ行も上げられる。
【補足】インド・ヨーロッパ語族の言語では女性形の表現として男性形の後に「-a／-ia」をつける例が多く見られ、ネーミングにおいてこの伝統を継承する例が多い。



あーきたいぷ【アーキタイプ Archetype】
【原典】原型、祖型（英語）
【用語】背景世界やルールが充実したRPGで、PC作成の手間を省いたり、背景世界の雰囲気を維持するために、デザイナーから既製キャラクターを提供するシステム、または、既製キャラクターそのものを指す。



［▽▽▽作成はしなくてもいいけど、選ぶ時間がかかるんだよね　King］
［▽▽▽アーキタイプが多いほど、満足できる物がなくて、自分で作ってしまうんだなあ。Page］

あ……【あ……】
【原典】感嘆詞。偶然によって引き起こされる様々な事件に遭遇し、漏らす言葉。
【用語】(1)プレイ中、さして重要でもない場面において、クリティカル（大成功）やファンブル（大失敗）を出してしまった時に、思わず口にしてしまう言葉。
［▽▽▽よくあるんだ、これが。
プレイヤー：あ……ごめんクリティカル。
GM：……（即死じゃねーか）
ってねー。ロコ］
(2)枕言葉。ファンブル、大成功などに続く。
［▽▽▽「10点！」SW-FAN］
【類語】「あぁ……」「あ(ハートマーク)」「あっ！」「きゃあぁぁぁっ！」「やりっ」「……」「うっ」「えっ」「ぎゃあ〜」「ぐげげ」「ぐほっ」など多数。



［▽▽▽ワード・ワールドRPGリプレイ初めの1ゾロを出したディーボの場合、「おおっと」を使っている。SW-FAN］

あいてむ【アイテム Item】
【原典】「同じく」（ラテン語）「項目」（英語）
【用語】武器、防具などゲーム中に登場する品物の総称。
【俗説】利用されるだけのキャラクター。
［▽▽▽一度捨てると二度と拾えないんだな、これが……。moke］



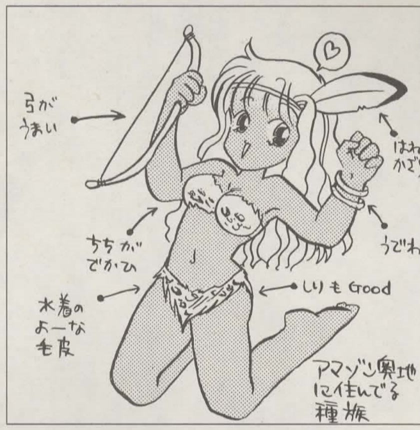
あくま【悪魔 Devil】
【原典】善悪の対立の上で悪を象徴する魔物たちの総称。RPGでは、神の仇敵として設定されていることが多い。
［▽▽▽……にも関わらず、対悪魔の僧侶呪文が少ないのは不思議としかいいようがない。対アンデッド呪文なら山ほどあるのにね……。SILVER］
【俗説】ゲームマスターのこと



あっくす【アックス Axe】
【原典】斧。刃の重さで物体を断ち割る道具、およびその延長で作られた武器。
【用語】ドワーフの戦士は、アックスの使用を法律で義務づけられている。



あまぞん【アマゾン　AMAZON】
【原典】ギリシア神話に登場する女だけの戦士の部族。転じて、女性の戦士を指す。アマゾネスと女性形にすることもある。
【俗説】露出度が高く、密林に住む。仮面ライダー、および、悪の秘密結社の産地。



い

いんてりじぇんと・そーど【インテリジェント・ソード　Intelligent Sword】
【原典】知性ある魔剣。原典はマイケル・ムアコックの「エルリック」シリーズに登場する黒い魔剣「ストームブリンガー」であろう。しゃべったり、魔法を使う場合もある。
【俗説】エターナルチャンピオン製造器。
[▽▽▽]多くの場合、持ち主より剣の方が知性やレベルが高いんだな。R」



う

ういっぷ【ウィップ　WHIP】
【原典】鞭、皮や若木などよくしなる素材に握りをつけた道具。長さ50センチから数メートルに達する。もとは荷車を引いたり、騎乗したりする動物に活を入れて、移動や運搬を円滑に行わせる道具だが、奴隷労働や拷問、懲罰のためにも使用された。
【用語】武器として使用される長めの鞭。多くの場合殺傷力は低く、手足にからめるなど相手の動きを封じるのに用いられる。
[▽▽▽]別の用途で使用する場合があるが、濫用すると人格を疑われる。男女混合のサークルやコンベンションでは特に注意が必要である。WHITY」



うぉーりあー【ウォーリアー　Warrior】
【原典】戦士。武器を持って戦場で戦う。いくつかのRPGでは、戦士系キャラクターのクラス名として使用される。



【俗説】初心者向きキャラクター。魔法使いや盗賊ほどルールを知らずに出来るから。
[▽▽▽]だが、レベルの高い戦士を演じるのは逆に難しいぞ。R」
[▽▽▽]戦闘馬鹿から抜け出せないプレイヤーは困るよなあ。そーいう奴に限ってわがままでさ。Z」

うらない・し【占い師】
【用語】占いによって未来の出来事を予測する職業、または、能力者。
【俗説】占い師の法則「NPCなら能力が高く、PCなら能力は低い」

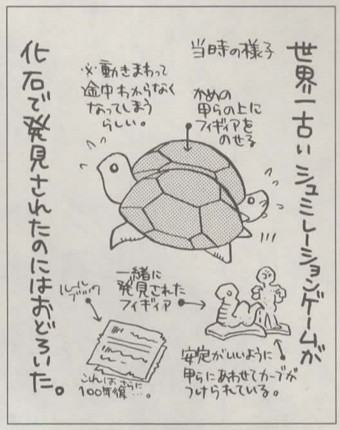


え

えす・じー【SG】
【略語】シミュレーション・ゲームの略。
[▽▽▽]SGと使うならば、ボードゲーマー、SLGと使うならば、コンピュータ・ゲーマー。ラベラー」

えす・える・じー【SLG】
【略語】コンピュータ・ゲーム雑誌におけるシミュレーション・ゲームの略語。
[▽▽▽]真ん中のLってさあ、どこから来たのかねー。英語のわかんねー奴が作ったとしか思えねー略語だよな。R」
【俗説】「サイケデリックな、ライト感覚のゴ

ジラ」の略。ⓒ菊地「変態アメリカおばけ」たけし。→人名」



えすぱー【エスパー　ESPer】

【用語】超能力者。【類語】サイキック。

【俗説】いつの間にか情報を知っていたり、買い物を済ませてしまうPC。ゲームマスターの知らないうちに時間を止めたり、テレポートしたりする。



えぬ・ぴー・しー【NPC】

【略語】ノン・プレイヤー・キャラクター（Non-Player character）の略。プレイヤーではなく、マスターの操るキャラクター。

【俗説】困った時の救世主。

【俗説】観戦モードの元凶。

【俗説】PCの便利な道具。盾。奴隷。

【俗説】ゲームマスターの腕の見せ所。

［▽▽▽異性のNPCをうまく演じられたら、マスターも一人前だな　ZARD］

［▽▽▽色々便利だけど、多用すると失敗する。だいたい、NPCがシナリオ解くななよなあああ〜　SHIFTER］

［▽▽▽NPCの法則：性格のよいNPCほど、性格を曲解される。　Z］



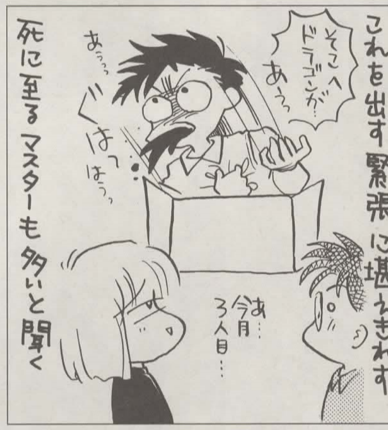
えんしぇんと・どらごん【エンシェント・ドラゴン　Ancient Dragon】

【用語】（ソード・ワールド等）太古のドラゴン。最強の怪物。［参照］→ドラゴン

【俗説】ゲームマスターの理性。何レベルで出してくるかで、性格が分かる。

［▽▽▽低レベルにぶつけると、プレイヤーの頭の程度やTRPGの習熟度が分かって面白い。　Z］

［▽▽▽PCが全滅することも多いので、使用には注意を。　R］



お

お・やくそく【お約束】

【用語】ステロタイプな物語のパターンや状況設定のこと。または、そのステロタイプさを美学として楽しむ感覚。通例、そのジャンルの傑作のパロディなどを含んでいる。

昨今、RPGでも「お約束」を楽しむゲームがいくつも登場しているが、原典を知らずにプレイしている人も多い。

【参照】→おとっつぁん

［▽▽▽単によくある事例じゃないんだよね。何かのパロディだと分かって楽しむというのが、キーって訳さ。　R］

おとっつぁん【お父っつぁん】

【原典】「お父さん」が江戸下町風になまったもの。→「シャボン玉ホリデー」

【俗説】妻を失い、病に伏しながら、娘（できれば双子）と暮らしている。毎日のように借金取りにせびられている。

（例）

娘「お父っつぁん、おかゆが出来たよ」

父「いつもすまないね……

　せめて母さんが生きていてくれたら」

娘「それは言わない約束でしょ」

借金取り「おう！　今日こそは貸した金、耳を揃えて返してもらおうじゃねーか？」

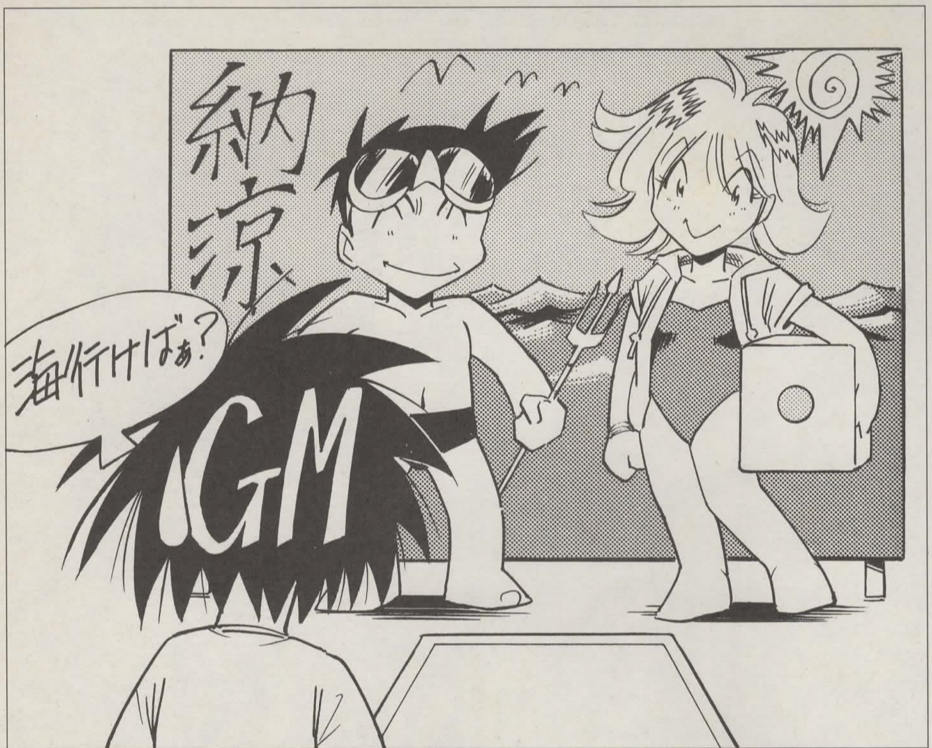
（以下略）

今回の執筆協力者（敬称略・50音順）：石塚順子、銀流師、小林祐介、西行法子、Zacky、スペードのK、長嶋宏和、堀川哲哉、松尾剛、まっしろしろすけ、もケケヘベレケ、桃、RYO、和田一昭



読者のコーナー ドラゴンロード

ILLUSTRATOR／HAJIME KAWASAKI



夏だ！　休みだ！　遊びの季節だ！
遊びといったら山でも海でも気軽に
できるロールプレイング・ゲームが一番
日頃家の中で遊んでいる人、気分を一新させて
青い空の下でRPGをプレイするのも面白いぞ

史上最強の読者コーナー？

シャドウランの世界がとても好きです。東京の近未来を舞台に究極のストリート・サムライのバトルやマトリックスの中を自由に駆け巡るデッカーたち。そうそう、涼風もいいキャラクターですね！　あんなにきれいな彼女がメイジだなんて！　そんでもってちょっと高額だったけどルールブック買いましたよ。早く仲間を集めてシナリオ作ってプレイしたいです。

神奈川県／夕樹遥

◆今回の『TOKYO EYE-SHOT』では涼風は出てきませんでしたけど、その分ドミノの活躍が楽しめたのでは。シャドウランの遊び方を詳しく解説した『シャドウランがよくわかる本』も7月末には発売されますのでそちらもよろしくね。



東京都　田中優子／スライムの固いところっていったい……。アイドルたちの行く先？



福島県　椎原ひろし／おっとRPGドラゴンのヒロイン（リュークを除く）大集合だ！　華が多くていいいね～

『ソード・ワールドRPG　ケイオスランド編』満を持しての登場だ！　思えばリプレイで冒険者たちにゲートを壊されて一時はどうなることかと思っていたけど、何のこっちの方が、ずっといいんじゃないですか。夢を抱いて海を渡ること自体がロマンというもの。きっと港を出るときは、あの娘が真っ赤なスカーフを振っていたに違いない（古い、古いぞ）。

埼玉県／黒騎士

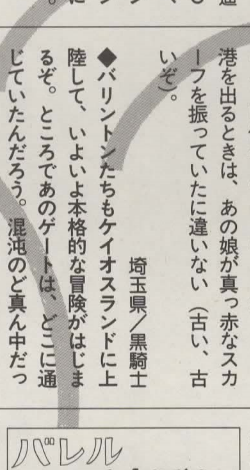
◆バリントンたちもケイオスランドに上陸して、いよいよ本格的な冒険がはじまるぞ。ところであのゲートは、どこに通じていたんだろう。混沌のど真ん中だったりして……。

こんにちは。RPGドラゴン1号読ませていただきました&買わせていただきました。Good！　Good！　Good！です。ソード・ワールド関係はもちろんのこと、メックウォリアーやモンスターメーカーなどに関しても、楽しく読めました。さて、私の目下の悩み。まず1つ目は、ルールがやたらめったら難しいやつが多い！ってことです。これはただ私の知力が低いとかいう問題じゃないと思うのです。機械ものとか用語だけでも理解しにくいし……私のゲーム世界がひろがるまでに、果たして何年かかることか。2つ目は、テーブルトークRPGをやっている女の子がまわりにいない、誘ってもなかなか乗らない、ということ。「男の子がいるとはずかしい」とかいうのもあるらしいけど、……やっぱりあの「謎の密教集団」的雰囲気（うちのところだけかな）が、健全な女の子を遠ざけてしまうのかしら？という気がします。ゲームのことを語れる女の子。受験が終わってからでも探さなきゃ、と思いつつあります。

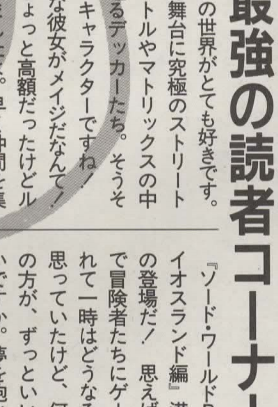
岩手県／まっしろしろすけ

◆始めから女性が多いサークルは、まだ入りやすいんだろうけど男ばかりのところだと確かに女性はプレイしにくいかもしれませんね。でも僕の経験では女性の方がノリがいいと思いますよ。引っ張りこんで、RPGの中に巻き込んじゃえば。なにごとも始めが肝心！

シャドウランがいい！　DM誌のリプレイもかっこいいけど、こういう小説スタイルになるとグッとシブさが増します



大分県　鬼瓦／おっちょこちょいのルフィーアクン。こんなことで素敵な学園生活がおくれるのかな？



東京都　切木宏保／独立愚連隊の紅二点、貧乏小隊の活躍に期待してくれ！

ね（リプレイがギャグっぽいとか、そういうことではない、こともないか……）。ドミノがレポーターだっていうのが、まずい雰囲気を出している。この世界じゃなんとなくシャドウランナーが中心の視点になってしまいますよね。それを一歩退いて見ることによって、いっそうランナーのことがわかってくる。というか……。ホント、かっこいいなぁ。今後の展開が楽しみですよ、次のスクープはいったいどんなんだろう？

岡山県／森林信丸

◆"TOKYO"の街を生きるドミノのレポートはこれからも続きます。応援してくださいね。



岡山県　しーちゃん／これからもゲームを知らない人が読んで楽しめるものを作りますね

おキ気ャにラ入クりタのー♡



神奈川県　木形子野ぬめを／エルフなだけに、家つきの精霊の力を借りた捜査をしてたりして



⬆山口県　ちみちゃん／自由に空を飛べるキャラクターていいですよね

⬅広島県　幻影竜／ファンタジーといえば、妖精が住む魔法の世界



神奈川県　槇亜由美／いまだ謎に包まれたままのケイオスランド。今後の展開に期待してね



名古屋で5年間活動していた私のグループも、主要メンバーが全国に散ってしまったため活動内容を大きく変え、いま生まれ変わろうとしています。このグループが2、3人のメンバーで発足した当時はちょうどソード・ワールドRPGの出始めのときでしたが、今ではソード・ワールドRPGも私のグループも共に大きく成長しました（なんかババクサイなぁ）。これからもよろしくお願いします。

愛知県／広谷みゆき

◆サークル活動で5年といえば、かなりの年数だと思いますよ。これからも心機一転ガンバッてください。もしよければ、サークル活動の情報なども『コンベンション★ぱ〜ら〜』に送ってくださいね。よろしく！

僕は最近テーブルトークRPGというのを友達から聞いて知ったんです。それで面白いのかな〜っと思って本とかを集めているんですけど、なぜかTRPG関連のグッズを扱っているお店が見つからないんです。なぜ……？　グループSNEは神戸にあると聞いていますから、きっと関西のどこかにはそういうお店があると思うのですが……。誰か教えていただけないでしょうか。ぼくはまだ初心者ですのでわからないことも多いのです。コンベンションとかにも参加したいし、「コンベンション★ぱ〜ら〜」に期待してます！

大阪府／入江修

◆ちょっと大きなホビーショップならダイスやいろんなゲームを置いていると思うよ。後はゲームに詳しい友達から聞いてみるのもいいかも。ただ首都圏以外だとTRPGを専門的に扱っているお店って数が少ないから、電車に乗ってちょっと遠出することになるかもね。

先日、初めてRPGコンベンションに行きました。プレイしたゲームは『ソード・ワールドRPG』。僕のキャラクターはグラスランナーで7人パーティでプレイすることになりました。ところがゲームマスターが仕掛けた罠にすべてはまってしまい、"ワナにかかる者"と呼ばれてしまいました。トホホ……。

北海道／中野龍樹

◆「変わった体験談」その1、ありがとう。それにしてもパーティ名を名乗れるなんて結構なもんだと思うけど。



東京都　鳳月景清／アカ丸急上昇中のメックウォリアーリプレイ。独立愚連隊に敵はない

奈良県　しらかわのみン／う〜ん、これだけのダイスすべてがクリティカルだとしたら……



埼玉県　はすだ・じゅん／基本的にペンで描いたモノクロイラストです。次号もよろしくね



ある日のことでした。その日、私は英和辞典の「O」の項目をパラパラと見ていたのです。そのとき開いたページに

〈ogre〉　人食い鬼、鬼のような人

という行が目に入りました。そこまでは私にとって日常茶飯事のことなので、なんでもなかったのですが二行下を見た私の目は点になりました。

〈ogress〉　ogreの女性

ああ想像もしたくない……いったいこんな単語が日常生活のどこで必要なのだ。

愛知県／長嶋和宏

◆「変わった体験談」その2。確かに"人食い女オーガ"なんて言わないよね。それにしても、こんなのが日常茶飯事なんて……、また何かあったら送ってね。



北海道　かずきりんり／女の子も『バトルオーバー』にメックを送ってね

ドラゴンロード

お便り大募集！

この"ドラゴンロード"は君たちが創るゲームプレイヤー同士の交流の場なんだ
君たちの感じた事をどしどし送ってくれ！

★RPGドラゴンの励みになるお便り、イラスト大募集！
★RPGに関する感想や意見、ドラゴンブックやドラゴンノベルズなどの作品に関する感想など。
★お気に入りのキャラクター
3号は戦士を大募集！　腕に覚えのあるキャラクターを送ってきてくれ！
★「ちょっと変わった体験談」を募集中！　君が体験した、日常での体験やゲーム世界での体験など、どんなことでもかまわない。どんどん送ってきてくれ。
★その他どんなハガキでもOK！

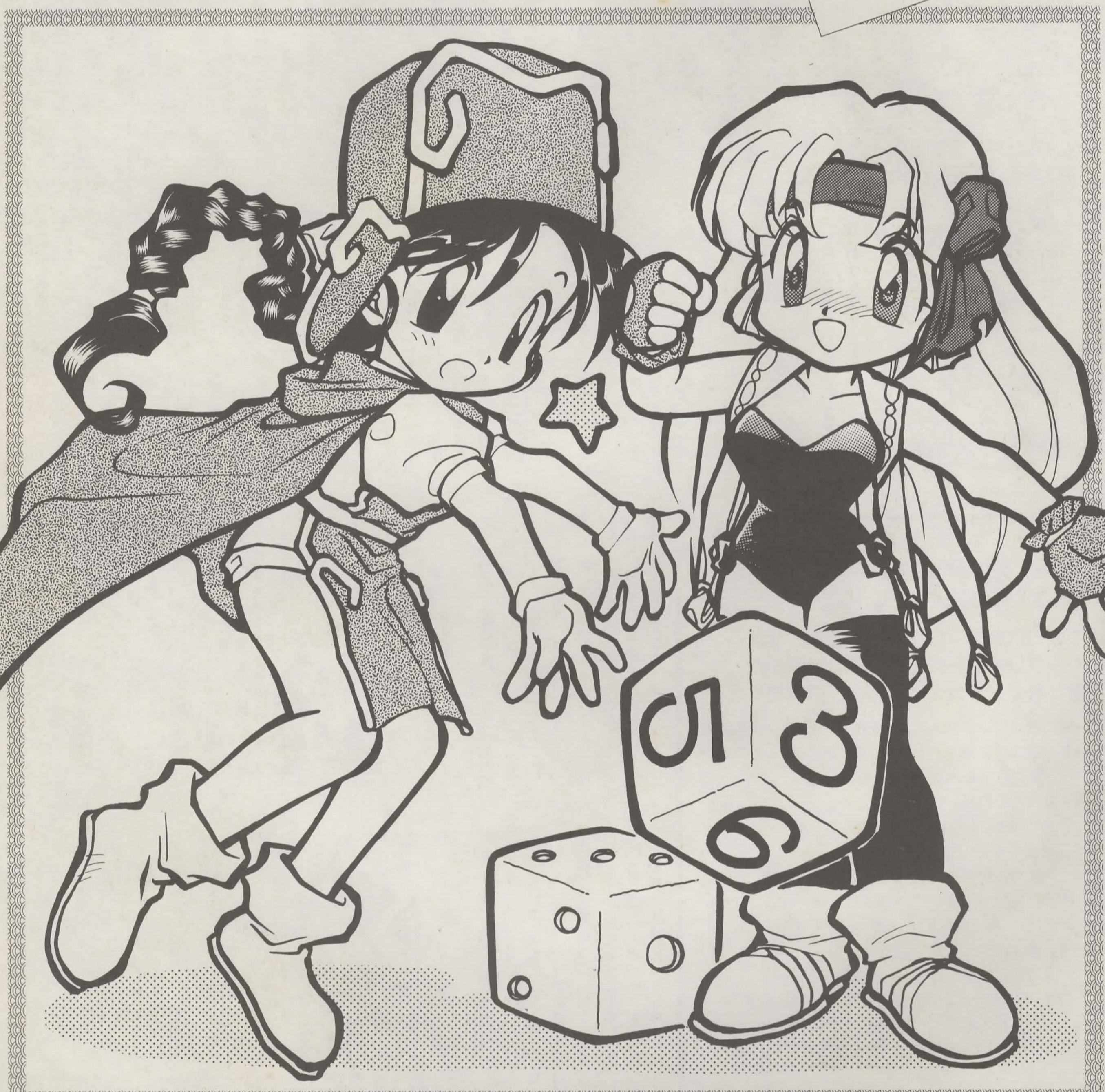
●ハガキの宛て先●

〒102　東京都千代田区富士見1-12-24　富士見書房
RPGドラゴン　ドラゴンロードの係まで
次回のお便りの締め切りは8月10日です。
よろしく！

夏休み!! ドラゴンRPGコンベンション'94

今年で3回目になる夏のビッグイベントといえば……
そう"ドラゴンRPGコンベンション'94"だ!
今回は『RPGドラゴン』の発売を記念して
よりグレードアップした内容になっているぞ
たとえ当日、台風やゴジラがやってこようとも
そんなものはぶっ飛ばして大いに楽しもう!

■日時:8月4日(木)
10:30開演予定
■場所:日本青年館
東京都新宿区霞岳町15番地
JR 信濃町駅より徒歩7分
地下鉄 外苑前駅より徒歩5分



応募要項

●このコンベンションの参加者はすべて予約制とします。
●参加費として当日500円徴収します。
（当日の昼食代とさせていただきます）
●参加希望者は応募ハガキに必ず応募券（コピー不可）を貼りつけてください。
●応募ハガキには指定された事項を必ず記入してください。（ハガキ以外の応募は不可）
●締め切りは7月14日（必着）です。
●当選者の発表は、招待状の発送（7月末）をもってかえさせていただきます。
●この件についての電話での問い合わせは受け付けておりません。

募集ハガキの書き方

●以下の項目を横書きで必ず記入してください。
①氏名（ふりがな）　②郵便番号
③住所　④電話番号
⑤年齢　⑥職業（学年）
⑦性別
⑧一般参加のゲームマスターを希望される方は第一希望として（1）ゲームマスターと書き、その後におよそのマスター回数を書いてください。プレイヤーを希望される方は、希望するゲーム名と番号を第一希望から第三希望まで書き入れ、その後にゲームのおよそのプレイ回数を書いてください。
（1）ゲームマスター
（2）ソード・ワールドRPG
（3）ドラゴンハーフRPG
（4）バトルテック
（5）シャドウラン
（6）モンスターメーカーRPG
（7）パラダイス・フリートRPG
※一般参加のプレイヤーとソード・ワールドRPGのプレイヤーは（2）のソード・ワールドRPGを選択してください。どちらのプレイヤーになるかは、編集部で決定させていただきます。
※必ず応募券を張り付けてください。
●宛て先
〒102　東京都千代田区富士見1-12-14
富士見書房
ドラゴンRPGコンベンション'94係

①氏名（ふりがな）
②郵便番号
③住所
④電話番号
⑤年齢
⑥職業（学年）
⑦性別
⑧ゲームマスターを希望
プレイヤーを希望
第一希望（プレイ回数）
第二希望（プレイ回数）
第三希望（プレイ回数）

応募券 '94

今年のコンベンションは面白さ目白押し!!

RPGが面白い！

今年は6大RPGが君たちを待っています。ノリとお笑いが信条のファンタジーギャグRPG『ドラゴンハーフRPG』、コンピュータゲームなどでお馴染みの『モンスターメーカーRPG』。今もっとも話題のゲーム『シャドウラン』に、〝メック戦闘ルール〟を使用した『バトルテック』のシナリオ。もちろん最新ゲームの『パラダイス・フリートRPG』も用意されています。そして、ご存じ『ソード・ワールドRPG』は西部諸国のトーナメントシナリオ、そして『ケイオスランド』さらにドワーフの賢者が活躍する『デュダRPG』と3つの異なるシナリオが用意されてます。どのゲームも満足度120%！

一般参加が面白い！

今年のコンベンションでは今までよりも、より多くの人にロールプレイング・ゲームの面白さを知ってもらおうと、一般参加のテーブルを準備中です。そこで読者のみなさんにご協力をお願いします。一般参加では読者の中からゲームマスターを募集します。ルールはソード・ワールドRPG。シナリオは編集部作成による『バラールの館』です。日ごろからゲームマスターの腕を鍛えている人はもちろん、初心者GMだって安心してプレイできますのでどんどん応募してください。

なお、プレイヤーはソード・ワールドRPGを希望した人の中から、編集部で振り分けて決めさせていただきます。

フォーラムが面白い！

惜しくもプレイヤーにはなれなかったけど、見学者の招待状が届いた人。当日、会場でゲームが出来なくても大丈夫です。今年は豪華ゲストと一緒に楽しめるフォーラムが用意されています。少し内容を紹介すると……ORGの先生方による『みんなで作ろうRPG作成講座』や鈴木銀一郎先生＆鈴木猛先生＆九月姫によるモンスターメーカー苦労話。さらにグループSNEによる『シャドウランを100倍楽しむ方法』などが予定されています。

関東近辺、サークル告知大募集！

『コンベンション★ぱ〜ら〜』でも募集中のサークル情報を会場の告知板を使っておこないます。この告知板を通して、思わぬ出会いが生まれるかも……。告知板を利用したい人は、ハガキの裏にサークル名、代表者名、連絡先、活動場所、活動内容などを書いて、7月20日までに送ってください。宛て先は募集ハガキと同じ住所、係は『コンベンションサークル告知』まで。仲間を見つける絶好のチャンス！

●締め切りは7月14日（必着）です●

応募券 '94

STAFF

Editor in Chief
YOSHIHIRO OOUCHI

Editorial Staff
TAKUZO SUGANUMA
MASARU OGASAWARA
SHINOBU MORIYAMA
SHINSUKE YAMAGAMI
AKIHIRO KAWASAKI

Assistants
HIRONORI ITOU
YUKIE KATOU
YASUO HORIUCHI
DAISUKE WATANABE

Design Studio
MAGULER DESIGN SUTDIO
YASUSHI INOUE
JUNKO MIKAMI
YOSHIYUKI SUZUKI
KATSUHISA OONO
TOMOKO GOTOU
YUKO HAMADA

Photographer
NARUO MORIYAMA

Proof Reading
TANEO KUSAYANAGI
NOBUKO TSUKUDA

Thanks
FASA CORPORATION
STUDIO NUE
SHOUJI KAWAMORI
PRODUCTION I.G.

編集後記

●もうすぐフットボール・シーズン開幕。自宅のビデオを修理に出さなくてはならないのであった。(いっそ買っちゃおか？　II)

●98に四倍速を組み込んだら速い速い。二倍三倍を我慢して良かった。やっぱりタメてから出した方がキモチいいよね。　(拓)

●三歳になる姪に、某有名アニメのビデオをせがまれる。私をオタクに仕立てあげた姉の子だけに、その道を歩むのか……(鬼)

●「パラ・フリRPGシナリオ」いかがでした？　これからも、パラ・フリをドデスカデンと応援してね！　(刃)

●このあいだ久しぶりに『アクワイヤー』をプレイする。結果は六人中五位。こんな悲惨な結果は、実にウン年ぶり。　(神)

●C64とかソードM５とかATARI800とかMZ80Kなどなど……８ビットパソコンが欲しい近頃です。　(骨董電脳コレクター　V)

RPGドラゴン　No.2
定価800円（本体価格777円）
月刊ドラゴンマガジン8月号増刊
第７巻　第10号（通巻86号）平成６年８月６日発行

発行人　佐藤吉之輔
編集人　大内善博
発行所　〒102　東京都千代田区富士見1-12-14
富士見書房
電話（03）3261-5375（営業部）
（03）3261-3578（編集部）
印刷　凸版印刷株式会社

次号予告

GAMES FOR NEW AGE
RPGドラゴン

デュダRPG
高井信／安田均とグループSNE＆草彅琢仁

●ケイオスランド・ワールドガイド
波濤の彼方に待つもの
清松みゆき＆狭霧光明

●シャドウランTOKYO
TOKYO EYE-SHOT
江川晃＆藤川純一
NMP

メックウォリアー・リプレイ
黒田和人とグループSNE＆るりあØ46

●バトルテック
BATTLE OVER:3025

●モンスターメーカーRPG
バレル魔法学院日誌
あずたけいた＆九月姫

No,3は
10月上旬発売です

株式会社 **グループSNE**

〒650 神戸市中央区加納町2丁目9-20 クラタ12号館2F Tel.078-222-5777

ゲームを創る。

発想に優れ、意志が強く、コミュニケーションのできる人求む

グループSNEは、おもしろいことが大好きな集団です。
でも、ちょっと待って。
〝おもしろいことが大好き〟な〝ゲームの会社〟と言っても、遊んでいるばかりじゃありません。
おもしろいゲームを創る、これが大きな目標です。そうするには何がいちばん大切なのか。
それは、発想と意志とコミュニケーションということ。
イラストのハルバート(槍斧)だって、誰かが頭をひねって、槍とか斧とかを組みあわせているうちに考えついたにちがいありません。
そして、考えたって、じっさいに創ってみないと、役に立つかわからないし、役に立つと人に訴えかけないと使ってもらえないでしょう。
ゲームも同じです。新しいものを創って、磨いて、訴えかける、それが楽しめる人、求めます。



自身のセンス、研いでみよう

『ロードス島戦記』『ソード・ワールドRPG』『央華封神』などのデザイン、『ガープス』『バトルテック』『ダンジョンズ&ドラゴンズ®』などの翻訳/展開でおなじみのグループSNEが、スタッフとして働いてくださる方を募ります。

【募集要項】

1.ゲームのデザイン　2.ゲームの翻訳　3.イラスト(地図も含む)　4.英会話、英文作成、コンピュータプログラムなどの特技。このいずれかに自信があり、ゲームが好きで、かつ意欲あふれる人なら大歓迎。

●応募資格は18歳以上、事務所に出勤が可能なこと。

●応募しようと思われる方は、一九九四年八月一五日(消印有効)までに、当社まで履歴書をお送りください。選考については追ってご連絡いたします。

月刊ドラゴンマガジン 2
月刊ドラゴンマガジン8月号増刊
昭和63年6月6日第三種郵便物認可 1994年8月6日発行 第7巻第10号 通巻86号
発行人 佐藤吉之輔 〒102 東京都千代田区富士見1-12-14 営業部 03-3261-5375
編集人 大内善博 振替口座 東京7-86044 編集部 03-3261-3578
富士見書房
定価800円(本体777円)

雑誌03486-08 T1003486080800 印刷 凸版印刷株式会社 Printed in JAPAN ©Fujimishobo 1994